BRAVO
öS 33,00 · sfr 4,10 · Lire 6.200 · hfl 5,00 · bfr 97,00 · sit 560 · FF 19,00 · Ptas 450,00
Nr. 4 April 1999 DM 4,00

BRAVO SCREENFUN

Mehr Spaß am Bildschirm

BRAVO SCREENFUN
Mehr Spaß am Bildschirm

LARA CROFT

Das Poster
Der TV-Spot
Die Spiele-Tips

SPIELE

Strategie satt: das neue „Civilization"

PC-Kirmes: „Roller-Coaster Tycoon"

HARDWARE

CeBIT 1999: Tips zur Riesen-Messe

Mehr PC-Power mit DVD-Laufwerken

TRIX

„Legend of Zelda: Ocarina of Time" – So führst Du Link zum Showdown

...mit „Zelda"-Poster!

Wahnsinn!

So gut sind

Final Fantasy 8 & Gran Turismo 2

Erste Fakten

Playstation 2

Rabatz im All

X-Wing Alliance

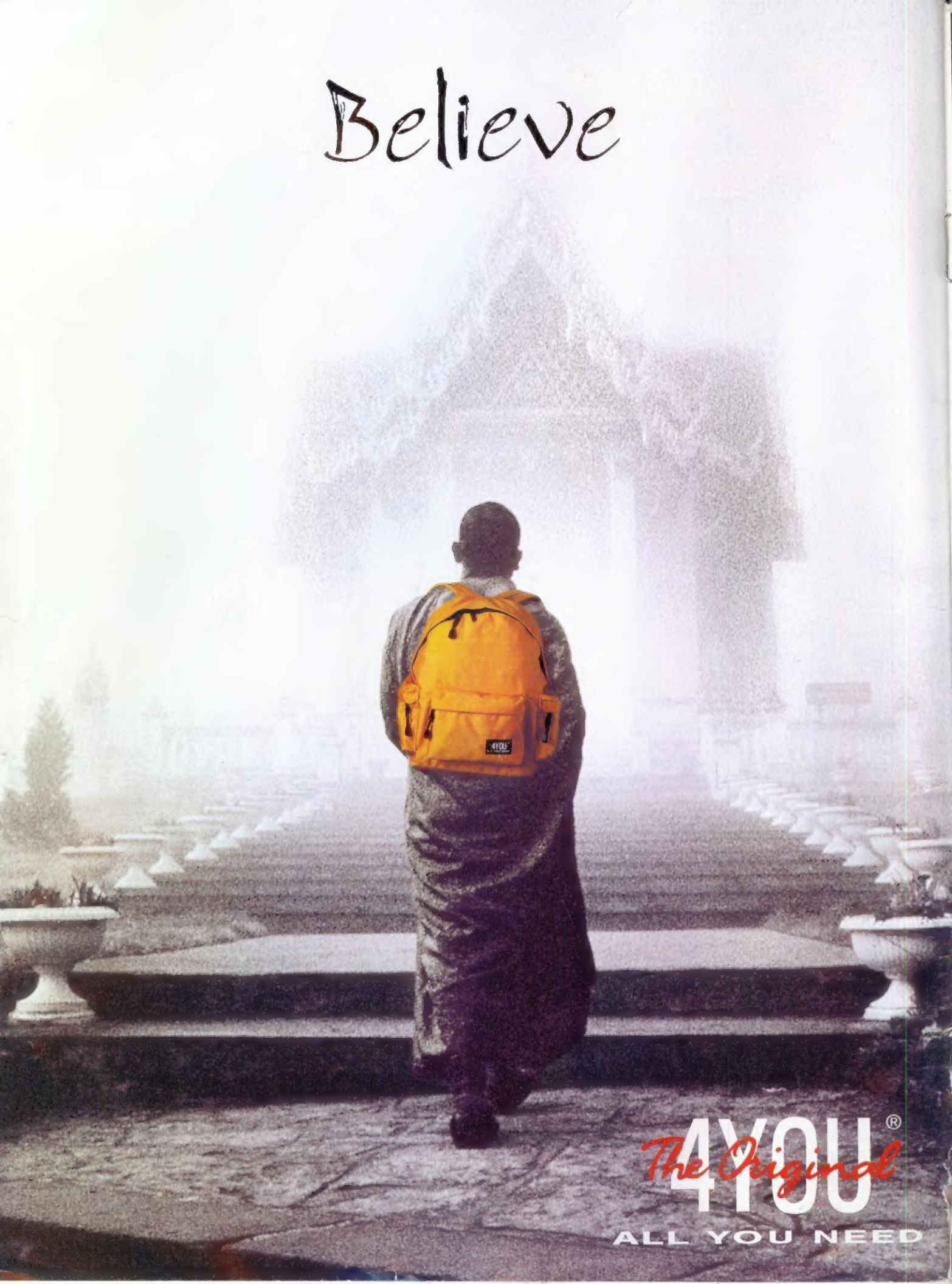
Leckere PC-Simulation

Pizza Syndicate

4 394316 204006 04

Trix per Fax: Rund um die Uhr schnelle Hilfe bei Spieleproblemen

Believe



BRAVO SCREENFUN

INHALT

4/99

FINAL FANTASY VIII S. 4

X-WING ALLIANCE S. 24

Back' Dich reich! Im „Pizza Syndicate" (Seite 26)

DVD-EINBAUGERÄTE S. 72

SPECIAL: CEBIT '99 S. 16

SPIELE

ANGESPIELT

Hot! 4 **Final Fantasy VIII** Noch schöner, noch wuchtiger, noch realistischer
Hot! 6 **Brandheiße News aus Japan** Im Visier: Gran Turismo 2 und die Playstation 2
8 **Tanktics** Da blökt das Schaf: Strategie für Knobelfreunde
9 **Wild Metal Country** Da kracht das Blech: Tierisch harte Panzerschlacht
10 **Strategie, Straßenrennen, skurrile Fantasy** Discworld Noir, Imperialism 2, Le Mans 24, R-Type Delta, Shadowman, Total Annihilation: Kingdoms

CHARTS

20 SCREENFUN-Leser haben entschieden: Das sind die angesagten Spiele!

CHECK

Alle Spiele alphabetisch

22 So bewertet BRAVO SCREENFUN
37 **Akuji the Heartless**
35 **All Star Tennis '99**
Hot! 28 **Civilization: Call to Power**
34 **Micro Machines 64 Turbo**
36 **Mystical Ninja 2 – starring Goemon**
Hot! 26 **Pizza Syndicate**
38 **Requiem: Avenging Angel**
Hot! 30 **RollerCoaster Tycoon**
32 **Street Skater**
35 **Superbike World Championship**
37 **Swing**
39 **T'ai Fu**
Hot! 24 **X-Wing Alliance**
42 **Kurz & knackig:** Mini-Tests
44 **Gut & billig:** Spiele-Klassiker für wenig Geld

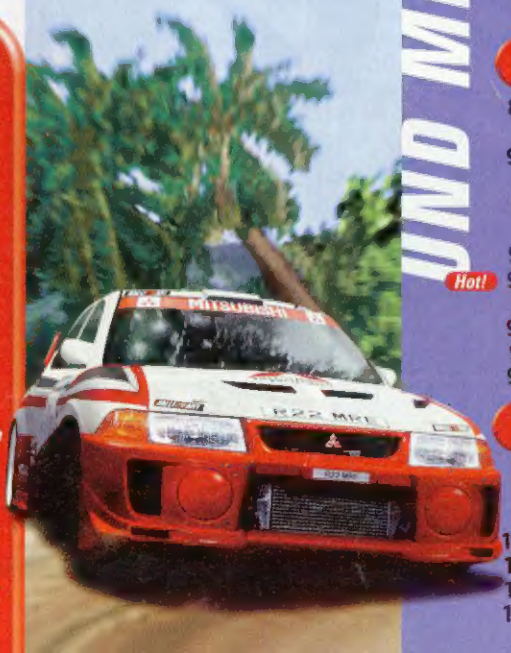
CIVILIZATION: CALL TO POWER S. 28

ROLLERCOASTER TYCOON S. 30

STREET SKATER S. 32

Heißes aus Japan PS

*Dem Fahr-Feeling wird wieder eingeheizt – das verspricht **Gran Turismo 2**. Außerdem: die ersten Technikfakten zur **Playstation 2** (Seite 6)*



PC & KONSOLE

HARDWARE

71 **Know-how** So funktioniert ein DVD-Kit
Hot! 72 **Scharfes von Digital Versatile Disk** Im Test: fünf bekannte DVD-Kits und -Laufwerke
76 **Sicherheitsgarant der Zukunft: Biometrik** Bio-Scanner erkennen Dich an Körpermerkmalen
78 **Schnäppchenliste** Wo es gute Hardware preiswert gibt
78 **FX Racing Wheel** Mini-Lenkrad mit Force Feedback von Interact
79 **Blackhawk digital** Voll programmierbarer Gravis-Joystick
79 **Dual Force Lenkrad** Rumble-Force-Lenkrad für die Playstation

SOFTWARE

80 **Verrat in der Verbotenen Stadt** Kläre einen Mord im chinesischen Kaiserreich
82 **Im Kurztest** Software-Tops und -Flops

ONLINE

84 **So kommst Du ins Internet** Teil 2: Was für ein Surftyp bist Du? Provider-Tips
86 **Serie: Websites im Test** Team17 und Microprose heizen „Worms"-Fans ein

UND MEHR

SPECIAL

Hot! 13 **Die besten Musiktracks der besten Spiele** Die „SCREENFUN-Hits". Initiator Smudo erzählt
Hot! 16 **It's CeBIT-Time** Kleiner Leitfaden zu Neuheiten, Shows, Goodies
Hot! 46 **Trix per Fax** Die Turbo-Hilfe bei Spielproblemen – so geht's!
100 **Neon Genesis Evangelion** Der Kult-Comic aus Japan rauscht auf deutsch an
109 **Von „Star Trek"-Rechnern und dem 1. Bug** Die Geschichte des Computers, Folge 3

KINO/TV

88 **Asterix und Obelix gegen Cäsar** Große Stars auf Wildschwein- und Römer-Jagd
90 **Rush Hour** Action, Gags und Super-Stunts mit Jackie Chan
91 **Patch Adams** Robin Williams tobt als Clown durch eine Klinik
92 **Die wichtigsten Filme und Videos**
Hot! 94 **TV total** Stefan Raab verulkt die Peinlichkeiten der Woche
96 **Space** Die Aliens greifen an! Science-Fiction-Serie
97 **Visitor – Die Flucht aus dem All** Mystery pur
98 **TV-Highlights** im März/April

RUBRIKEN

14 **News** Infos, neue Trends. Exklusiv: zwei Lara-TV-Spots
15 **Impressum**
110 **Fun** Witze, Rätsel, Comic
112 **Leserbriefe** Eure Meinung ist gefragt
113 **Vorschau**
114 **Gewinne satt** Der SCREENFUN-Jackpot

TIPS & TRIX

SCREENFUN bietet Euch Tips und Lösungen zu Spielen an – zu „Tomb Raider III", „Zelda 64", „Gran Turismo", „Mission: Impossible" und vielen anderen.

Nutzt dafür den Fax-Service »Trix per Fax« – die fixe Hilfe für akute Spielprobleme. Rund um die Uhr, sieben Tage in der Woche, schneller als ein Brief. Wie's geht, steht auf Seite 46.

Oder schreibt Eure Spiele-Fragen auf eine Postkarte. Denkt daran, auch das System zu nennen. Schreibt an:

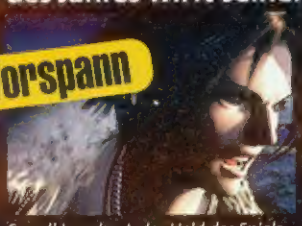
BRAVO SCREENFUN
»Trix per Post«
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Euch dann umgehend kostenlos zugeschickt.

FINAL FANTASY VIII

Am 11. Februar '99 wurde der achte Teil der Kultserie in Japan ausgeliefert und stürmte prompt die Charts. Das Rollenspiel-Ereignis des Jahres wirft seinen Schatten voraus.

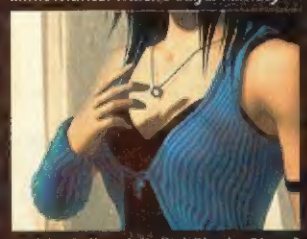
Vorspann



Squall Leonhart, der Held des Spiels...

...liefert sich einen erbitterten Kampf...

...mit Mantel-Macho Seifer Almasy



Welche Rolle spielt die hübsche Rinoa?

Autsch! Diese Augen fordern Rache

Ob es ein Happy End geben wird...

...ist zum Schluß alles andere als klar

Die Weltkarte

Selbst in der Außenansicht (l.) wird Dein Held im Gegensatz zu „Final Fantasy VII" realistisch dargestellt. Die Weltkarte läßt sich wie im Vorgänger von oben und mit geneigter Kamera betrachten (M.). Die Grafik ist um einiges detailreicher geworden und läßt trotzdem einen Blick in die weite Ferne zu. Rechts oben siehst Du den Balamb Garden

Der Draw-Befehl

Eine wichtige Neuerung im Kampfsystem ist der Draw-Befehl. Er erlaubt Deinem Charakter, einen Zauberspruch seines Widersachers zu klauen und sofort gegen ihn einzusetzen.

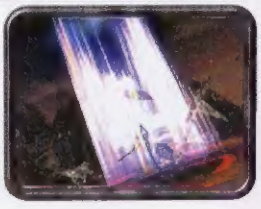
Du kannst Dich aber auch dafür entscheiden, den Zauber wie einen Gegenstand aufzubewahren, um ihn irgendwann später einzusetzen. Es gibt daher in „Final Fantasy VIII" keine Magiepunkte mehr!

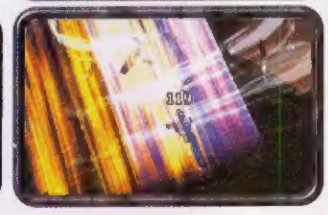
Waffen

Normale Waffen kommen mit dem Attack-Befehl zum Einsatz. Squalls Gunblade, eine Art Schwert mit eingebautem Gewehr, richtet zusätzlichen Schaden an, wenn Du zum richtigen Zeitpunkt auf die R1-Taste drückst.

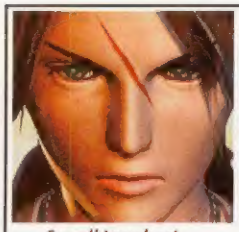
Zell Dincht, Squalls späterer Freund, ist Karate-Meister und kämpft mit bloßen Händen und Füßen. Die süße Selphie benutzt ein Nunchaku, um ihre Gegner zu vermöbeln.

Haben Deine Streiter kräftig einstecken müssen, platzt ihnen der Kragen – dann sind sie in der Lage, wie in Teil 7 eine besonders heftige Spezialattacke („Limit Break") auf die Gegner niederprasseln zu lassen





Die Charaktere


Squall Leonhart

Edea

Seifer Almasy

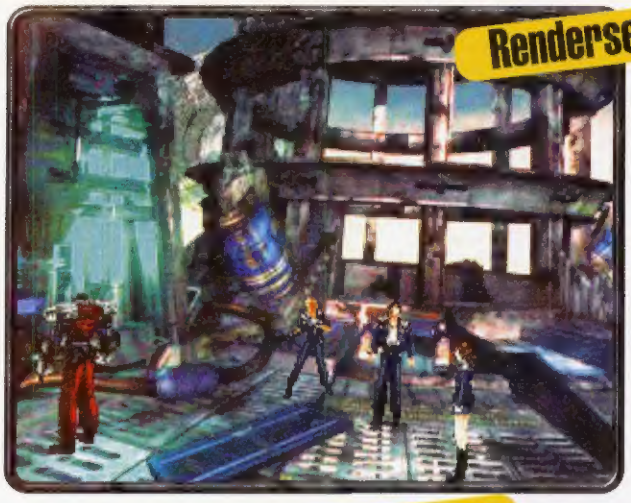
Quistis Trepe

Rineo Heartilly

Zell Dincht

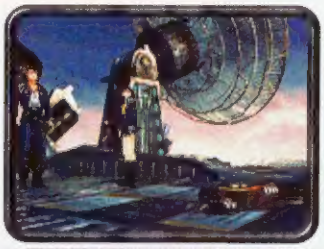
Selphie Tilmitt

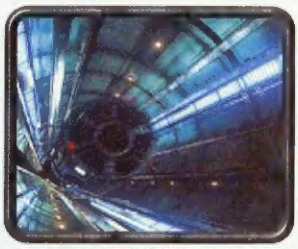
Rendersequenzen



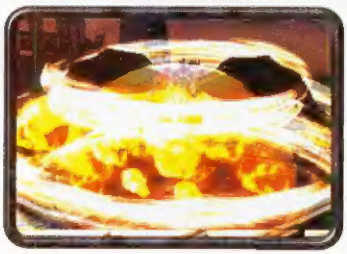
Das Square-Team hat besonders auf einen nahtlosen Spielablauf geachtet. Häufig starten die Rendersequenzen, noch bevor Deine Polygon-Streiter vom Bildschirm verschwunden sind.

In der hier gezeigten Szene fliegt die Kamera sanft an Deiner Party vorbei, und das Bild wechselt unmerklich zu einem atemberaubenden Render-Film





Guardian Force



Guardian Forces sind ein entscheidendes Spielelement. Hast Du erst einmal einen Guardian Force – eine Art Beschützermacht – gebändigt, gehört er Dir, und Du kannst ihn rufen, wann immer Du willst.

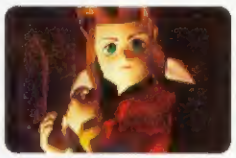
Wirst Du während der Beschwörungsformel vom Gegner getroffen, erleidet der Guardian Force den Schaden statt Deiner. Andererseits gewinnt er nach erfolgreichem Kampf auch an Erfahrungspunkten und wird auf diese Weise immer stärker

Nach dem Einlegen der ersten von vier CD-ROMs wird Dir ein Vorspann präsentiert, der Dich von den Socken haut. Umbraust von brachialer Orchestermusik, siehst Du in perfekter Rendergrafik, wie sich der Held des Spiels, Squall Leonhart, einen erbitterten Schwertkampf mit seinem Rivalen Seifer Almasy liefert. Das macht Lust auf mehr!

Squall ist Student des Balamb Garden, einer unabhängigen Militärschule für besonders talentierte Kinder und Jugendliche. Sein Traum: ein Platz in der Elitetruppe SeeD, die nur für Spezialaufgaben eingesetzt wird. Zuvor muß Squall allerdings den Aufnahmetest bestehen.

In der Nähe der Schule treibt ein Guardian Force in Gestalt eines Feuermonsters sein Unwesen (siehe Bilderreihe links). In Squalls Rolle machst Du Dich auf den Weg, um es zu besiegen. Hier kannst Du erstmals das verbesserte Kampfsystem in vollen Zügen genießen – mehr dazu bei „Der Draw-Befehl", „Waffen" und „Guardian Force". Nach einem atemberaubenden Gefecht kehrst Du zurück zum Balamb Garden und erhältst das Briefing für die eigentliche Aufnahmeprüfung.

Squall muß der SeeD-Truppe in einer benachbarten Stadt unter die Arme greifen. Daß es hier zu Konflikten zwischen den Charakteren kommt, versteht sich von selbst. Schließlich werden Squll und sein Kumpel von Seifer Almasy kommandiert, demselben arroganten Wichtigtuer, der Deinem Helden, wie im Vorspann mitzuerleben, die Narbe im Gesicht beigebracht hat Was es mit Seifer auf sich hat, warum es die schöne Rineo Heartilly schafft, Squalls Herz zu brechen, und welche bösen Pläne die Hexe Edea schmiedet, wird jetzt aber noch nicht verraten.



Statt Kulleraugen-Grafik wie in „Final Fantasy VII" (o.) ist Realismus angesagt (u.)

Nur soviel: Die Spielegrafik hat sich im Vergleich zu „Final Fantasy VII" grundlegend geändert. Die neuen Figuren besitzen weder Kulleraugen noch Klötze statt Händen – sie sehen wie echte Menschen aus, egal, ob sie auf der Weltkarte herumwandern, Schauplätze erforschen oder kämpfen. Achtest Du genau darauf, kannst Du sogar ein realistisches Augenblinzeln erkennen.

Den grafischen Höhepunkt bilden, trotz der wunderschön gezeichneten Hintergrundszenarien, immer noch die Kämpfe, dank grandioser Lichteffekte und atemberaubender Kamerafahrten. Besonders die Guardian Forces beeindrucken durch ihre fulminanten Polygon-Attacken.

Für die Musik verantwortlich zeichnet, wie bei sämtlichen „Final Fantasy"-Spielen, Nobuo Uematsu. Auch in der achten Episode schafft er es, die Stimmung der Szenen einzufangen und mit filmreifen Melodien widerzuspiegeln.

Mit „Final Fantasy VIII" erwartet Dich ein grandioses Rollenspiel mit fesselnder Atmosphäre. Bis zum Erscheinen der deutschen Version ist es leider noch ein paar Monate hin, doch eins ist sicher: die Vorfreude lohnt sich.

PC | PS | N64 | SAT | D/E

Final Fantasy VIII

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

Start: ab Herbst '99

Square | für 1 Spieler

Square verwöhnt mit diesem neuen Meisterwerk Augen, Ohren und Herzen. Wir sind auf den Herbst gespannt!

Text: Frank Glaser

GRAN TURISMO

Auch mit solchen Elefantenrollschuhen kann man Autorennen fahren

Sightseeing: Im flotten Mini-Cooper eroberst Du die Strandstrecke

Bevor Sonys neue Konsole erscheint, holen die Japaner noch einmal den letzten Drive aus der Playstation heraus. „Gran Turismo 2" verspricht ein echter Renner zu werden!

Beetle muß mit: Mit dem neuen Käfer kannst Du 20 Kurse unsicher machen

Gran Turismo"-Schöpfer Kazuhiro Yamauchi und sein Team haben es nicht leicht: Mit ihrem Erstling schufen sie nicht nur das bislang beste Playstation-Rennspiel, sondern haben auch die Hardware bis fast zum Maximum ausgereizt.

Daß der Nachfolger dennoch das Zeug zu einem weiteren Meilenstein enthält, verdanken wir dem Perfektionismus der Japaner. Laut eigenen Angaben arbeitet Yamauchi an „Gran Turismo 2", weil er auf die zahlreichen Verbesserungsvorschläge und Wünsche der Spieler eingehen will.

So werden in „GT 2" zirka 400 unterschiedliche Autos an den Start gehen – darunter auch viele westliche von teils noch unbekannten Herstellern. Während „Gran Turismo" nur Autos aus den kleinen bis mittleren Preisklassen bot, sollen im Nachfolger auch echte Luxus-Karossen erspielt werden können. Soviel ist allerdings schon jetzt sicher: Weder Lamborghini noch Porsche oder Ferrari werden im Spiel enthalten sein.

Dafür soll „Gran Turismo 2" jedoch mindestens 20 Kurse bieten. Obwohl alle Strecken bis auf eine frei erfunden sind, waren Mitglieder des Entwicklerteams unter anderem in Rom, um einige Straßenzüge in ihre virtuellen Strecken einzubauen. Dabei ist dem Team Abwechslung besonders wichtig. Denn nach dem Erfolg von „Colin McRae Rally" entschloß man sich bei Sony dazu, auch einige Rallye-Strecken plus authentische Fahrzeuge auf die CD-ROM zu bannen.

Des weiteren wird die Anzahl an Fahr-Tests von 25 auf 60 hochgeschraubt. Damit das Spiel aber nicht zu schwierig wird, befindet sich eine Hilfsoption bereits in Planung.

Zu den vielen schon jetzt bekannten Verbesserungen gehört auch das Schadenssystem. Obwohl die Renn-

Diese Mitsubishi-Rennvariante mußt Du erst freispielen

Die Beleuchtung der Wagen wird möglichst realistisch simuliert

Details bis zum Abwinken: Sogar Nummernschilder dürfen nicht fehlen

In der Replay-Funktion präsentieren sich die Autos von allen Seiten

Text: Christian Henning, Volker Weitz

2

Freude am Fahren: Den heißgeliebten Platz hinter dem Steuer des schnittigen neuen Mustangs mußt Du Dir erst durch viele Rennen verdienen

Grün und gemein und immer auf der Höhe der Straßenlage: der Mini-Cooper

autos nach einem Crash keine sichtbaren Schäden aufweisen werden, soll sich jeder Unfall negativ auf die Steuerung auswirken.

Technisch wird zwar aus der nun schon fünf Jahre alten Playstation nicht mehr viel herauszuholen sein, aber trotzdem werkeln die Grafiker an zusätzlichen Details, um das Spiel so perfekt wie möglich zu machen. Auf dem Produktionsplan stehen nicht mehr Ecken und Kanten, als unbedingt notwendig sind, sowie schneller Bildaufbau und echte Spiegel-Effekte.

Yamauchi selbst legt viel Wert auf authentische Soundeffekte, weshalb der leidenschaftliche Hobby-Rennfahrer sich auch auf einer englischen Strecke selbst hinter einige Lenkräder klemmte. Für die PAL-Version wird die Musik, wie schon beim ersten Teil, von Sony Europa ausgewählt werden.

Wenn alles nach Plan läuft, wird „GT 2" spätestens Anfang Juli des Jahres fertiggestellt sein und ein bis zwei Monate später in Japan erscheinen. Aufgrund der geplanten Veränderungen wie Musik, PAL-Anpassung und ähnlichem müssen sich Europas Rennfahrer noch bis zum Herbst gedulden.

PC | PS | N64 | Sat | D/J

Gran Turismo 2

Rennspiel

Start: Herbst '99

Hersteller: Sony | für 1-2 Spieler

Der Meilenstein „GT" geht in die zweite Runde. Macht Sony nur die Hälfte wahr, wird der Nachfolger ein Spitzentitel

Für „GT 2" reiste das Team nach Rom, um Original-Straßen abzufilmen

Flink wie ein Wiesel: Der Storia gehört zu den neuen Autos

Auch nach schweren Unfällen werden keine Blechschäden zu sehen sein

SONY

Vorhang auf für die PLAYSTATION 2

Vorhang auf in Tokio: Zwar bleibt das Aussehen der Maschine weiterhin geheim. Doch am 2. März gab Sony erstmals die ersten technischen Fakten zum sagenumwobenen Playstation-Nachfolger bekannt.

Das sind die inneren Werte der Playstation 2: Kernstück der High-End-Konsole ist ein neuer Grafik-Synthesizer, der überragende technische Eigenschaften aufweist. Die Grafikchips können wahnsinnige 75 Millionen Polygone pro Sekunde darstellen. Damit könnte Sony einen bislang noch nie dagewesenen Detailreichtum erzielen.

So ist die neue Konsole zum Beispiel in der Lage, die Haare und Kleidung von Spielcharakteren äußerst wirklichkeitsnah darzustellen. Die Figuren bewegen sich in einer physikalisch genau simulierten Umwelt: Schwerkraft und Gewicht von Gegenständen wirken sich so direkt auf die Spielphysik aus.

Die Hauptrecheneinheit der Playstation 2 ist mit 300 MHz getaktet, verfügt über einen internen Speicher von 32 MByte und erreicht damit locker die Leistung von hochspezialisierten Graphik-Workstations.

Ebenfalls beeindruckend: 48 Musik- und Soundkanäle sorgen für raumfüllenden Surroundklang.

Die weltweit erste 128-Bit-DVD-Konsole wird voraussichtlich im Winter dieses Jahres in Japan auf den Markt kommen. Die europäischen Playstation-Fans müssen sich leider noch bis Herbst 2000 gedulden. Mit Verzögerungen und leichten technischen Modifikationen ist dabei zu rechnen.

Übrigens: Für die exklusiv geladenen Journalisten und Entwickler produzierte das „Gran Turismo"-Team schon jetzt eine eindrucksvolle Vorschau auf „Gran Turismo 3" – mit dem Prototypen der Playstation 2!

INFO

Erste technische Daten zur Playstation 2

- Die Playstation 2 ist vollständig abwärtskompatibel zur Playstation. Das heißt, Du kannst auf der Playstation 2 auch alle Deine „alten" Spiele zocken.
- Die zentrale Recheneinheit namens „Emotion Engine" arbeitet mit sagenhaften 128 Bit. Der Prozessor ist mit 300 MHz getaktet und verfügt über – für eine Konsole beachtliche – 32 MByte internen Speicher.
- Die Konsole liest dank DVD-Laufwerk nicht nur herkömmliche CD-ROMs, sondern auch DVDs (mehr über die DVD-Technologie findest Du ab Seite 71).
- Auch der gigantische Datendurchsatz von 3,2 GByte pro Sekunde verspricht vollkommene Ruckelfreiheit auf dem heimischen Bildschirm.
- Der spezielle Grafikchip „Graphics Synthesizer" ist mit 150 MHz getaktet und kann bis zu 48 GByte Grafikdaten pro Sekunde verarbeiten.
- Die Bilder werden mit einer Auflösung von bis zu 1280 x 1024 Pixeln dargestellt. Die Playstation 2 kann NTSC- sowie PAL-Signale ausgeben und unterstützt das Digital-TV, das in Deutschland leider noch nicht eingeführt worden ist.
- Auf einen Preis wollte sich Hersteller Sony noch nicht festlegen.

Weitere Infos zur Playstation 2 findet Ihr in der nächsten SCREENFUN 5/99.

Zwei fliegende Transporter: der Flugsaurier und der witzige Helikopter (r.)

TANKTICS

Schaffe, schaffe, Panzerle baue: Solange das Schaf seine Runden zieht, arbeitet die Maschine schnell

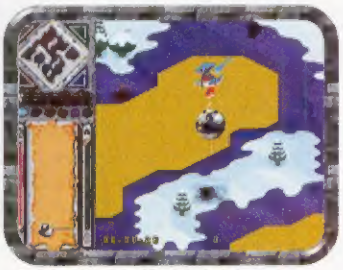
Mit dem Magneten kannst Du Ersatzteile aufsammeln, aber keine Gegner bekämpfen

Club der toten Panzer: Nur große Tanks haben eine Gewinnchance

Verrücktes Spiel: Kein Wunder, daß das Schaf so guckt...

Ihrer Vorliebe für Schafe frönte die schottische Spielefarm DMA Design schon in „Spacestation Silicon Valley". Nun zeigt sie neue Wege, mit einem Schaf mehr oder weniger nett umzugehen.

In den Zukunfts-Levels haben die Panzer Laser und können schweben



Felsbrocken helfen dabei, herauszufinden, wo's Fallen wie Treibsand gibt

Das graue Schild zeigt den „Dienstgrad", den Dein Panzer haben sollte

Dieses abgefahrene Strategiespiel will einiges bieten! **In verschiedenen Geschichtsepochen übernimmst Du den Part eines fliegenden Transporters. Der muß Ersatzteile zum Bau von Panzern (auf englisch: Tanks) finden.** Du beginnst das Spiel als Flugsaurier in der Steinzeit und arbeitest Dich über einen Drachen in der Ritterzeit sowie einen Helikopter in der jetzigen Zeit bis zu einem Raumschiff in ferner Zukunft vor.

Die Aufgabe bleibt dabei jedesmal die gleiche: Je rascher die Panzer zusammengebaut werden, desto schneller können sie gegen die Panzer des Gegners anrücken, die es ständig darauf anlegen, Deine Fabrik zu zerstören. Im Gegenzug mußt Du in jedem Level einen Empfänger zerstören, damit keine weiteren Feindpanzer anrücken.

Damit Deine Fabrik auf Hochtouren arbeiten kann, mußt Du in der Umgebung Schafe suchen und sie auf Laufbänder verfrachten. Wenn ein Schaf ermüdet, kann man es entweder mit einem Felsen „entsorgen" oder es im grünen Schaf-Dip wieder fit machen.

Wenn ein feindlicher Panzer Deine Fabrik angreift, lassen sich die Schafe auch als Ablenkungsmanöver benutzen. Nachdem eines der Tiere vom Gegner flambiert wurde, kannst Du es als Waffe einsetzen, solange es brennt.

Trotz der vielen Aktionsmöglichkeiten wirkt die Steuerung zumindest auf dem PC erfreulich einfach. Alle Aktionen werden nämlich nur mit der Maus erledigt. Ob auch die Playstation-Version die Maus unterstützen wird, ist bislang noch unklar. Die Entwicklung dieser Version ist noch nicht weit fortgeschritten, deshalb stammen auch alle Bilder auf dieser Seite von der PC-Version.

So viel ist aber schon sicher: Mit „Tanktics" wird DMA Design das Rad nicht neu erfinden und auch keinen Meilenstein im Strategie-Genre setzen, das nach wie vor von „Command & Conquer" beherrscht wird. Doch dank der simplen und zugleich doch fesselnden und witzigen Spielidee können alle Schaf- und Knobel-Freunde ein interessantes Strategical erwarten.

Kein Schrott: Alles, was der Drache findet, kann zu Ersatzteilen recycelt werden

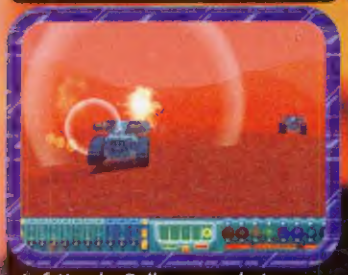
PC	PS	N64	SAT	D/E
Tanktics				
Strategiespiel				
Start: Ende Mai '99				
DMA Design		für 1 Spieler		
Im Anmarsch: ein unkompliziertes Strategiespiel mit hohem Schmunzelfaktor und einfacher Steuerung				

Text: Christian Henning

Wild Metal Country

Als krassen Gegensatz zum lustigen „Tanktics“ macht DMA Design das knochenharte Panzerschlachtspiel „Wild Metal Country“.

Nachschub: Die Frachter werfen verschiedene Waffen für Dich ab



Je fetter der Ballermann, desto größer Explosion und Schadensmaß

Jeder Panzer hat die Eigenschaften des mit ihm vermengten Tiers

Das soll ein Panzer sein? DMA Design läßt seiner Phantasie freien Lauf

Übersicht: Die Kamera folgt immer dem Kanonenturm Deines Gefährts

Auch anhand der Kettenspuren unterscheidest Du die diversen Fahrzeuge

Wer die Entfernung falsch einschätzt, trifft nicht

Da fliegt Dir bald das Blech weg!

Krieg herrscht! Auf einem verlassenen Planeten haben sich Tiere in einem langen Entwicklungsprozeß mit Panzern vermischt, und nun liefern sie sich erbitterte Kämpfe – ohne Gnade und jeder gegen jeden.

Dir ist die Rolle des einzigen Menschen auf dem Planeten zugedacht – und natürlich steuerst auch Du einen Panzer. Je nachdem, welches Tier in einem Gefährt steckt, nimmt dieses die entsprechenden animalischen Eigenschaften an. Beispielsweise ist der langsame Nashorn-Panzer in der Lage, seine Feinde über eine Klippe zu rammen. Der flache Manta dagegen düst sehr schnell über die Steppe. Ebenso werden verschiedene Charakteristika in das Spiel gepackt. Eine einzelne Hyäne etwa stellt keine große Bedrohung dar. Sind aber mehrere zusammen, dann hast Du ein Problem.

Ziel wird sein, in jedem Level acht Energiekerne zu finden und auszuschalten. Dabei machen nicht nur andere Panzer Jagd auf Dich, sondern es gilt auch, Geschütztürme und Energiezäune lahmzulegen, um die Aufgabe erfolgreich abzuschließen.

Trotz klar definierter Missionsziele kann das Spiel erst im Multiplayer-Modus sein Potential entfalten. Wenn sich im Netzwerk bis zu acht Spieler versammeln, kommt sehr schnell Stimmung auf. Dabei glänzt „Wild Metal Country“ mit einer Unmenge unterschiedlicher Extrawaffen: Neben klassischer Schnellfeuermunition versorgen Fracht-Raumschiffe die Panzer mit drei Arten von Minen, Lenkraketen und sogar Atombomben.

Auch wenn die Grafik – von einigen pompösen Lichteffekten einmal abgesehen – auf den ersten Blick keinen vom Hocker haut, legen sich die Designer doch mächtig für das Spiel ins Zeug: Jeder Panzer, jeder Gegenstand und jedes Wrackteil besticht durch eine sehr genaue Physik, mit anderen Worten: Alles fährt, fliegt und fällt absolut wirklichkeitsgetreu durch die futuristische Landschaft.

Bis auf ein paar Kleinigkeiten ist „Wild Metal Country“ fertiggestellt. Aus diesem Grund dürfte dem geplanten Erscheinungstermin im April nichts mehr im Weg stehen.

PC | PS | N64 | Sat | D/E

Wild Metal Country
Actionspiel

Start: April '99

DMA Design | für 1-8 Spieler

Bombenstimmung auf dem PC! Wohl dem, der ab April seinen Rechner an ein Netzwerk anschließen kann

Text: Christian Henning

INFO

Erfolge von DMA Design

Die schottische Spielefirma mit Hauptsitz in Dundee wurde 1988 von Dave Jones gegründet. Sein „Menace“ und „Money Maker“ waren zwar sehr erfolgreich, doch berühmt wurde DMA Design durch das Knobelspiel „Lemmings“.

„Lemmings“ (Amiga, 1992)

„Grand Theft Auto“ (PC, PS, 1997)

„Body Harvest“ (N64, 1998)

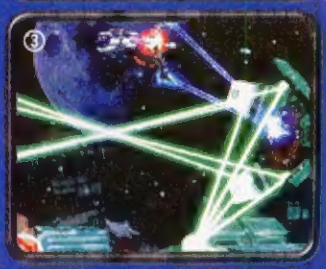
Die Mutter aller Ballerspiele kehrt zurück: In „R-Type Delta" kämpfst Du wieder gegen das bitterböse Bydo-Imperium.

R-TYPE Δ

Der R9-Delta-Jäger ist die neue Version des R9 aus den ersten Spielen

Im dritten Level wirst Du von einem Riesenwalker überrannt

Eingeklemmt: Oft mußt Du zur rechten Zeit am rechten Ort sein



Die Extrawaffen-Vielfalt ist famos. Jedes Schiff besitzt je nach aufgesammeltem Extra eine von drei verschiedenen Waffen, die es darüber hinaus in zwei Stärken gibt.

Der RX mit seinem aufklappbaren Satelliten besitzt etwa einen steuerbaren Plasmaflammenstrahl ① oder einen ebenfalls fächerbaren Laser ④. Die dritte Waffe ist ein Elektro-Laser, der sich an seinem Ziel regelrecht festbeißt und erst losläßt, wenn es vernichtet ist ③.

Ebenfalls von einem Jäger zum anderen unterschiedlich ist der Dickschuß mit aufgeladener „Beam"-Leiste ②. Um diesen Klassiker loszulassen, hältst Du den Feuerknopf lange genug gedrückt.

INFO

Die „R-Type"-Historie

Bereits 1987 wurden in japanischen Spielhallen die ersten „R-Type"-Automaten aufgestellt. Der riesige Erfolg des äußerst gut aussehenden, aber sehr schweren Ballerspiels von Irem führte dazu, daß in den folgenden Jahren Umsetzungen für Videospielgeräte und Heimcomputer wie Pilze aus dem Boden schossen.

Schon zwei Jahre später erschien der direkte Nachfolger **„R-Type II"**. Der Erfolg des Coin-Up-Geräts in den Spielhallen blieb aber aus. Trotzdem erschienen wieder Umsetzungen für die gängigsten Konsolen und Heimcomputer. Qualitativ am hochwertigsten waren dabei die Versionen für NECs „PC Engine" und die Amiga/Atari ST-Varianten.

Der Klassiker: Der Obermotz des ersten „R-Type"-Levels kommt auch in „R-Type Delta" vor

Außer ein paar Spinn-Offs (Ablegern) wie etwa **„R-Type LEO"** (Ballern ohne Satellit) erschienen in den neunziger Jahren keine weiteren Spiele der Reihe mehr: Die Konsolen der neuen Generation, Playstation und N64, gingen bislang leer aus.

Höllisch: „R-Type II" war noch schwerer

Erfreulich, daß Ende letzten Jahres wenigstens **„R-Types"** veröffentlicht wurde. Auf dieser Playstation-CD warteten beide „R-Type"-Spiele auf den Ballerspiel-Liebhaber. Mehr Infos unter ***www.irem.co.jp***

Eingefleischten Ballerspiel-Fans, die schon vor zehn Jahren Pixel-Monster vom Monitor geblasen haben, genügt schon der Klang des Namens, um in höchste Verzückung zu geraten. Der Ballerspiel-Klassiker „R-Type" (siehe Info-Kasten) ist mittlerweile über zehn Jahre alt, beeinflußt aber noch heute die Spieldesigner dieser Welt. So wurde das Prinzip des an- und abkoppelbaren Satelliten, der gleichzeitig als Schild fungiert, und des aufladbaren Superschusses eine feste Einrichtung im Shoot'em-Up-Bereich.

Im Sommer soll nun endlich ein offizieller Nachfolger von „R-Type" und „R-Type II" für die Playstation erscheinen. Dabei bricht das neue Spiel nicht mit Traditionen und will trotzdem vor allem optisch Zeitgemäßes bieten. Storytechnisch müssen wieder die kriegslüsternen Bio-Roboter des Bydo-Imperiums als Kanonenfutter herhalten. Sie haben die Erde infiltriert, und Du kämpfst nun gegen die eigenen, von den Bydo „umgepolten" Waffen.

Spielerisch orientiert sich das neue Spiel an den Vorbildern. Du steuerst wieder Dein Raumschiff durch die meist von links nach rechts scrollenden Levels und schießt klassisch heranrollende Feindformationen ab.

Neu sind zwei weitere Raumschiffe, welche Du vor Spielbeginn auswählen kannst. Neben dem überarbeiteten R9 Delta stehen Dir der RX- und R13-Jäger zur Verfügung.

Die Fluggeräte besitzen jeweils andere Bewaffnungen und Satelliten-Typen. Extrawaffen besorgst Du Dir auf die herkömmliche Art. Du schießt einfach sporadisch herumfliegende „Pows" (Extrawaffenbehälter) ab, die eine von drei verschiedenen Extrawaffen ausspucken. Zudem besitzt jedes Schiff eine „Delta"-Waffe, die alle Feinde vom Bildschirm putzt. Diese lädt sich auf, wenn der Satellit Feinde oder gegnerische Schüsse berührt.

In den insgesamt sieben Levels, die jeweils von einem riesigen Endgegner bewacht werden, fällt sofort die neue 3D-Optik von „R-Type Delta" auf. Zwar ist das Spiel nach wie vor ein zweidimensionaler Shooter – die zahllosen 3D-Effekte und -Objekte heizen dem Grafikchip der Playstation aber ungeheuer ein. **Gemischt mit vielen Details und gigantischen Explosionen zaubert Irem ein wahres Feuerwerk auf Deinen Fernseher.** Doch auch das Leveldesign sprudelt nur so vor guten Ideen. Jede Situation verlangt nach einer eigenen Taktik, ohne dabei den Spieler allzusehr mit einem Bildschirm voller Feindschüsse zu überlasten.

Als Extra bietet Irem Vielspielern zusätzliche Leckereien an. So freust Du Dich zum Beispiel nach sechs Stunden Spielzeit auf unendlich viele „Continues". Nach dem Durchspielen auf „Normal" oder 100 Spielen gibt's ein neues, extrem starkes Schiff namens „Power Armor". Motivierend!

Fies: Im vierten Level ballern die Feinde von allen Seiten

Von diesem Obermotz läßt Du Dich einkreisen, um ihm auszuweichen

PC | PS | N64 | SAT | E

R-Type Delta

Actionspiel

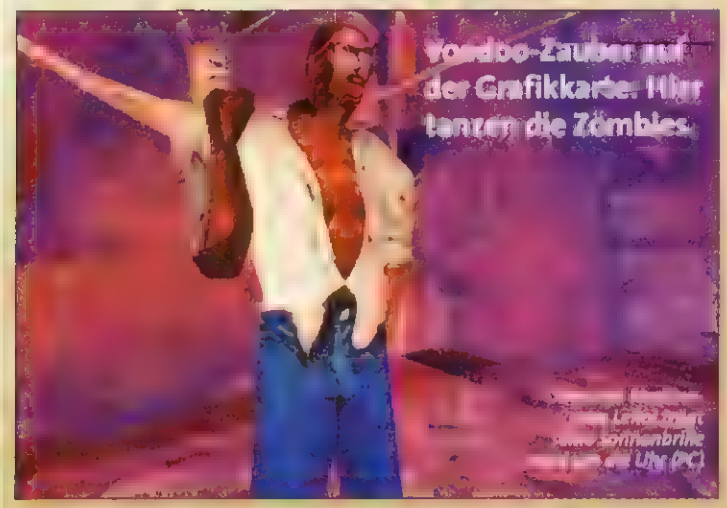
Start: Juni '99

Irem/Sony | für 1 Spieler

Die gigantischen 3D-Effekte und wunderschönen Ideen könnten das Ballerspiel-Genre revolutionieren

Text: Knut Gollert

Shadowman



Die Magie des Voodoo-Kultes gibt bis heute Rätsel auf. In der Karibik immer noch eine mächtige Religion, ziehen die Voodoo-Mythen weltweit Kreise und inspirieren Buchautoren, Drehbuchschreiber und Comic-Zeichner. Auch der Video- und Computerspiel-Riese Acclaim kommt an diesem Thema nicht vorbei. Der ebenfalls von Acclaim stammende Voodoo-Comic „Shadowman" wird elektronisch umgesetzt und zaubert sich ab dem Sommer als 3D-Action-Adventure durch PC, Playstation und Nintendo 64.

In „Shadowman" schlüpfst Du in die Rolle des Auftragskillers Mike LeRoi, dem von der Voodoo-Zauberin Mama Nettie die „Schattenmaske" implantiert wurde.

Der Vorteil: LeRoi kann jederzeit in die Schattenwelt wechseln und hat dort übersinnliche Fähigkeiten und vernichtende Voodoo-Kräfte. Der Nachteil: Die Priesterin Nettie hat völlige Kontrolle über LeRoi, der jetzt Shadowman ist.

Im Spiel mußt Du mal wieder den Weltuntergang abwenden. Nettie schickt Dich nach einer Vision los, sowohl in der realen Welt als auch im Schattenreich nach Serienmördern und ihren Seelen zu suchen. Dabei triffst Du natürlich auf heftigen Widerstand.

In der realen Welt bedienst Du Dich eines großen, aber herkömmlichen Waffenarsenals um Dich der Gegner zu entledigen. In der Schattenwelt kommen hingegen Deine Voodoo-Zauber voll zum Einsatz. Dabei siehst Du LeRoi grundsätzlich aus Third-Person-Perspektive, wie Lara in „Tomb Raider". Viele Rätsel und Jump&Run-Einlagen sollen die Mörder-Jagd auflockern.

Für die passende Atmosphäre wird die düstere 3D-Optik sorgen, für die vom Entwicklerteam Iguana England eine neue Grafikengine namens VISTA entwickelt wurde. Der große Vorteil soll die sehr weitreichende Umgebungsdarstellung ganz ohne irgendwelche „Nebeleffekte" sein.

Die Animationen der Charaktere sollen lebensecht wirken (PC)

Die düstere Optik in der Unterwelt von New Orleans sorgt für Atmosphäre (PC)

In den Sümpfen von Louisiana kämpft LeRoi auch gegen Alligatoren (PC)

D/E

Shadowman

Actionspiel

Start: August '99

Acclaim | für 1 Spieler

Wunderschön düstere Comic-Adaption, die vor allem durch die überaus dichte Atmosphäre mitreißen soll

Text: Knut Gollert

Imperialism 2

Anno 1492 haben die Indianer Kolumbus entdeckt, und ihre Begeisterung darüber hielt sich in engen Grenzen. Neben bunten Perlen und Strömen von Feuerwasser hatten die neuen Herren jede Menge Schießprügel im Gepäck und waren leider nicht so friedlich, wie sie vorgaben. Die europäischen Entdecker hatten nämlich hauptsächlich eines im Sinn: den unverbrauchten Kontinent möglichst gründlich auszuplündern.

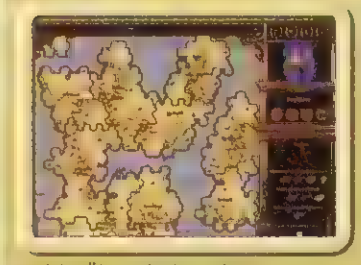
In „Imperialism 2" kannst Du die unrühmlichen Taten unserer Vorfahren nachspielen. Ziel des rundenbasierten Strategicals ist die Beseitigung aller Mitkonkurrenten und die Vorherrschaft in den neuen Kolonien. **Du startest mit einem einzigen Land in Europa. Bevor Du Dich ans Entdecken machen kannst, ist es deshalb zuerst notwendig, die eigenen Länderein ausbauen.**

Dafür stehen verschiedene Spezialisten zu Deiner Verfügung. Mit Händlern kannst Du lukrative Wirtschaftsrouten ausbaldowern, Baumeister grunden Städte, Ingenieure erforschen neue Technologien. Ist Dein Land reich geworden, bist Du in der Lage, eine Armee aufzustellen und eine teure Kriegsflotte zu unterhalten. Damit kannst Du dann die Grenzen und Küsten der Nachbarn bedrohen. Kommt es zum Kampf, wird auf eine spezielle Schlachtansicht umgeschaltet, auf der sich die Armeen von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehen.

Auch hier wird rundenweise gekämpft. Das heißt, Du kannst den nächsten Zug in Ruhe planen, bevor wieder die Waffen sprechen. Willst Du Dich auf keinen Krieg einlassen, können stattdessen auch die Diplomaten sprechen und einen Friedensvertrag aushandeln.

Sobald Du eine hochseetüchtige Flotte gebaut hast, steht der Entdeckungstour nichts mehr im Wege. Fremde Länder tauchen erst auf der Landkarte auf, wenn Du an ihren unbekannten Küsten landest. Mit den Eingeborenen solltest Du übrigens pfleglich umgehen. Wenn Du gleich wieder einen neuen Krieg anzettelst, hast Du keine Arbeitskräfte, die Deine kostbaren Goldminen für Dich ausraumen.

Jetzt hast Du 300 Spieljahre Zeit, der Konkurrenz das Wasser abzugraben. Ob die Zeit dafür reicht, verraten wir Dir in einer der nächsten Ausgaben.



Auf der Übersichtskarte kannst Du Deine Einheiten verschieben

Das Neueste vom Tage: Alle wichtigen Nachrichten im Überblick

Mit diesem Menü befehligst Du Deine Kampf- und Frachtschiffe

D

Imperialism 2

Strategiespiel

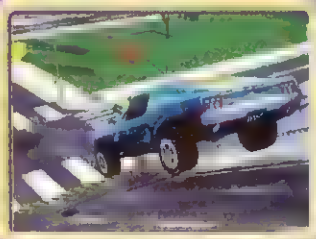
Start: April '99

SSI | für 1-8 Spieler

Handeln, forschen und entdecken: Strategenherzen schlagen höher, dem Feind klappern die Zähne

Text: Volker Weitz

FLASH



Midtown Madness

Anfangs auf der Autobahn ist gut und schön, aber richtig verbotenen Spaß macht die Raserei nur in der Innenstadt. Völlig ohne Gefahr für Leib und Leben ist das bald mit „Midtown Madness" möglich.

Microsofts neuer Raser simuliert 1:1 Straßenkilometer der amerikanischen Großstadt Chicago. Hier kannst Du solange mit diversen Limousinen durch die Gegend kreuzen, bis die Achsen brechen. Doch Vorsicht: Überall lauern Radarfallen, und wenn Du nicht höllisch aufpaßt, dann kleben Dir bald ein paar harte US-Cops an der Stoßstange. Die verrückte Raserei [illegible]

Need for Speed IV

Noch dieses Frühjahr soll das vierte „Need for Speed" mit dem vielversprechenden Untertitel „Brennender Asphalt" erscheinen. Auf acht Strecken fährst Du mit mehr als 24 verschiedenen Autos. Für frischen Wind soll neben aufgebohrter Grafik auch der wesentlich umfangreichere „Hot Pursuit"-Modus sorgen. Brandneu ist allerdings der „High Stakes"-Modus. Hier kannst Du mit Deinem hart erspielten und selbst hochgezüchteten Edelflitzer auf der Memory Card zu Deinem Kumpel laufen und gegen ihn und seine Lieblingskarosse antreten. Wer das harte Kopf-an-Kopf-Duell gewinnt, übernimmt den Wagen des Anderen.

kurz und bündig

- **Psygnosis schließt die Pforten**
Die Deutschland-Niederlassung des renommierten englischen Spieleherstellers Psygnosis wird aufgelöst. Nach internen Umstrukturierungen scheint die Psygnosis Deutschland überflüssig geworden zu sein. Doch keine Angst: Psygnosis-Spiele wird es in Deutschland weiterhin geben.
- **Interplay meets Virgin**
Beide Spielefirmen haben sich zusammengetan, um ihre Spiele weltweit gemeinsam zu vermarkten. Virgin wird dabei Interplay-Spiele in Europa publishen, und im Gegenzug nimmt Interplay alle Virgin-Titel in Amerika und Japan unter seine Fittiche.
- **Hasbro entwickelt neues „Tetris"**
Spielwaren-Gigant Hasbro hat die weltweiten Rechte für „Tetris"-Spiele der neuen Generation gekauft. Im Sommer soll bereits ein Playstation-„Tetris" erscheinen. Im Herbst kommt „Tetris" für den PC.

Ganz schön finster: Dein Detektiv wird einem peinlichen Verhör unterzogen

Im geräumigen Inventory werden wichtige Beweise sicher verstaut

Discworld Noir

Die verrückten „Scheibenwelt"-Romane des englischen Autors Terry Pratchett gehören zum Witzigsten, was ein Fantasy-Fan schmökern kann. Das dritte Computerspiel zum Thema entführt Dich auf die weitgehend unbekannte kriminelle Seite der Scheibenwelt. Dein Held ist ein abgerissener Privatdetektiv mit Bogart-Hut, Regenmantel und zynischen Gedanken. Wie es sich für so einen Underdog gehört, läuft mal wieder alles schief, denn gleich zu Anfang des Spiels wird er hinterrücks gemeuchelt.

In einer riesigen Rückblende liegt es nun an Dir, die Gründe für die Freveltat aufzudecken. Vielleicht gelingt es sogar, das trübe Schicksal der Spurnase abzuwenden. Schließlich befinden wir uns auf der Scheibenwelt – und da kannst Du schon einmal ungestraft am magischen Zeitstrom drehen.

Anders als bei den beiden Vorgängern mußt Du bei „Discworld Noir" nur wenig abgedrehte Gegenstandspuzzles lösen. Der Schwerpunkt liegt vielmehr auf den witzigen Dialogen. Nur geschicktes Befragen der Figuren liefert neue Erkenntnisse und führt zum Erfolg. Damit hier nichts schiefgeht und der Lachquotient stimmt, legt der Meister selber Hand an: Von Terry Pratchett stammen alle In-Game-Texte. Man darf gespannt sein!

D

Discworld Noir
Adventure
Start April '99
GT Interactive — 1 Spieler

Mord und Totschlag auf Terry Pratchetts Scheibenwelt. Trainiere schon mal Deine Lachmuskeln gut!

Text: Volker Weitz

Geht Dir ein Licht auf? Mit Beleuchtung wirst Du viel besser gesehen (PS)

Die 24 Stunden von Le Mans: Mit 300 Sachen über Frankreichs Straßen (PS)

Le Mans 24

Alljährlich ist das französische Städtchen Le Mans Schauplatz eines außergewöhnlichen Spektakels. Rennfahrer aus der ganz Welt – in der Vergangenheit sogar Promis wie Steve McQueen – treffen sich dort, um mit ihren aufgemotzten Straßenautos 24 (!) Stunden am Stuck durchzufahren.

Die Schöpfer des „Gran Turismo"-Klons „C3 Racing" wollen dieses Erlebnis nun auch auf der Playstation und dem PC durchstarten lassen. Statt in 24 Stunden lassen sich die Rennen allerdings auch in 24 Minuten bestreiten.

Interessant sind neben den zahlreichen Original-Fahrzeugen und natürlich dem authentischen Rennkurs von Le Mans die wirklichkeitsnahe Fahrphysik und die Grafik. Wenn während des Rennens der Tag langsam in Nacht übergeht, soll der Spieler etwa die Scheinwerfer seines Wagens einschalten können. Das Resultat sind sehr schöne Lichteffekte – und vor allem eine bessere Sicht. Bis zur Fertigstellung arbeiten die schottischen Entwickler noch an der Feinabstimmung der Steuerung für die unterschiedlichen Autos.

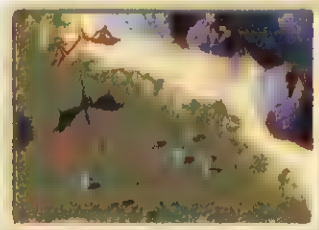
Auch wenn mit „Le Mans 24" kein Rennspiel vom Gewicht eines „Gran Turismo" oder eines „Ridge Racer Type 4" zur Startlinie rollt, kann man schon jetzt mit einem überdurchschnittlichen und vor allem interessanten Rennspiel rechnen.

D

Le Mans 24
Rennspiel
Start Mai '99
Infogrames — 1-2 Spieler

Nichts für Schlafmützen: Ab Mai ist das 24-Stunden-Rennen bei uns erhältlich. Energy-Drink bereithalten!

Text: Christian Henning



Drachenangriff: Gegen diesen geflügelten Unhold müssen Bogenschützen ran

Zwei Schiffe wehren sich gegen die sehr unangenehmen Gargoyles des Feindes

Total Annihilation: Kingdoms

Kann man „Total Annihilation" noch besser machen? Vielleicht nicht unbedingt besser, aber auf jeden Fall anders und genauso aufregend. In Cavedogs Nachfolger „Total Annihilation: Kingdoms" wird zwar auf bekannte „TA"-Manier losgebolzt, nur geschieht das nicht mit Granaten und Lasern, sondern mit Bögen, Ballistas und feurigen Zaubersprüchen.

„TA: Kingdoms" ist nämlich in ein Fantasy-Szenario eingebettet. Auf vier Seiten kämpfst Du Dich durch Einzel- und Mehrspieler-Missionen, wobei dieses Mal sehr viel Wert auf eine durchgängige Story gelegt wurde.

Eines der großen Features des Originals wurde auch in „Kingdoms" übernommen: die Riesenzahl an verschiedenen Einheiten. Jede der vier Seiten, die auf den Elementen Feuer, Erde, Luft und Wasser basieren, hat ganz und gar eigene Einheiten. Insgesamt gibt es 160 Units, inklusive „normaler" Militärs wie Bogenschützen oder Ritter und natürlich übernatürlich angehauchter Monster und Magier. Sämtliche Einheiten werden beschworen, wobei als Ressource magische Energie, also Mana, dient. Bonus: Jede Seite darf einmal zu einem Gott beten. Der hilft Dir, einmal im Tempel beschworen, als Extrawaffe im Kampf. Nachteil: Gegnerische Götter lassen sich auch ohne Tempel ihre Rache nicht nehmen.

D/E

Total Annihilation: Kingdoms
Echtzeit-Strategiespiel
Start Juni '99
Cavedog GT — 1 bis 8 Spieler

„Total Annihilation" und Fantasy: eine Mischung, die Hobby-Strategen den Pulsschlag in die Höhe treibt

Text: Knut Gollert

Smudos kleine Nachtmusik

das ist drauf:

Abe's Exoddus
Auch Munch, der quirlige Held der abgedrehten „Oddworld"-Helden Abe.

Fanta 4
Spendabler Beat: Ein knackiges Big-Beat-Stück

Lara Croft
Remixes & Previews, exklusiv für SCREENFUN gemixt.

FIFA 99
Fetzig: The Rock'n'Roller Stuart Hannah Cook begleitet „FIFA 99".

Chill Pill
Entspannendes Stück aus dem Action-Reißer von Acclaim.

Gran Turismo
Chillig: As Heaven Is Wide, ein wohl feines Stück aus dem „Gran Turismo"-Soundtrack.

Move 2: Shake it Fat
Lou & Bins
Clubbige Tanzmusik mit einer Dschungel-Atmosphäre.

Wipeout 64
Die Achtziger sind wieder da! Angetrieben durch Ambient-Beats.

Tomb Raider
Gritty Shaker: Das Spiel ist nett, die Musik ist grandios. David Holmes sei Dank!

Fifa Live 99
The Big Twist
Feinster Trance-Sound aus Frankreich.

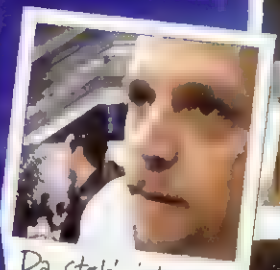
Turok 2
Rhythm & Police: The Powerful Mixture
Krachiger Remix des rasanten DMA-Spiels heizt ein.

Wing Commander: Prophecy
Prodigy Remix:
The Theme (Of Progressive Attack)
Der „Wing Commander"-Club-Mix.

Half-Life
Der 3D-Shooter als Lumma der Linzbaren Version.

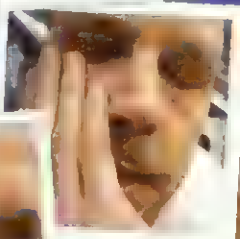
Tunnel B1
The Tunnel by Wunderschön
Theme des Playstation-Shooters.

Wipeout 64
Propeller Head: Song für Pilotenfreunde
Dieser Techno-Track mit House-Mix entert Dich durch.


Da steh' ich da

und erzähle

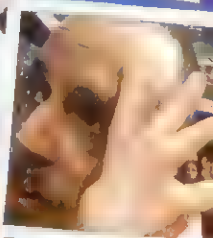
ich Popstar-Wurst,

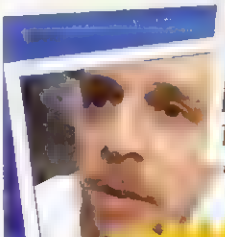


den Spiele-Entwicklern,

wie Musik

verkauft wird.


Das ist so abgefahren



„SCREENFUN-Hits" ist da: die beste Musik der besten Spiele auf einer CD. Wie kam es eigentlich dazu? Wir sprachen mit Initiator Smudo.

Soundtracks zu Filmen gibt es jede Menge, aber mit Musik-CDs zu Spielen sieht es bisher mager aus. Doch jetzt ist diese Lücke gefüllt: Die erste „SCREENFUN-Hits" ist erschienen – eine CD mit den besten Musiktracks aus den besten Spielen. Wir trafen Fanta4, Computerspieler und „SCREENFUN-Hits"-Initiator Smudo bei der „BRAVO Supershow '99", wo die Fantastischen Vier ihre erste Single des fast fertigen Albums „4:99" präsentierten.

SCREENFUN: *Du hattest die Idee zur „SCREENFUN-Hits". Woher?*

Smudo: Computerspiel-Fan bin ich seit fast zwanzig Jahren. Und wenn ich „Super Mario" oder „Wing Commander" gespielt habe, erinnere ich mich bei der Musik immer wieder an den einen oder anderen Level. Die Musik aus dem Spiel gibt mir das warmherzige Gefühl eines schönen Zock-Erlebnisses wieder. Nur vermarktet niemand die Musik.

SCREENFUN: *Und wie kamst du auf den Gedanken, mit SCREENFUN zusammenzuarbeiten?*

Smudo: Ich dachte – „Think Big" – wenn du so etwas machst, mußt du es gleich groß bringen. Ich wollte mit einem wichtigen Partner in diesem Bereich, der BRAVO SCREENFUN, zusammenarbeiten, weil du so genau die richtigen Leute erreichst. Und Anatol, der Chefredakteur, war sofort Feuer und Flamme. Also hat mir SCREENFUN maßgeblich dabei geholfen, die Kontakte zu den Firmen zu knüpfen und in Frage kommende Musikstücke zu finden.

SCREENFUN: *Wie kamst du an die Musiktracks heran?*

Smudo: Meist habe ich mit den deutschen Vertretungen der Firmen oder auf Spielemessen direkt mit den Entwicklern geredet. Die Idee kam toll an, aber in der weiteren Arbeit haben wir gemerkt, daß die vom Musikgeschäft keine Ahnung haben. Da steh' ich da, ich Popstar-Wurst, und erzähle den Spiele-Entwicklern, wie Musik verkauft wird. Das ist so abgefahren.

SCREENFUN: *Gab's auch Probleme?*

Smudo: Klar. Wir wollten zum Beispiel die Abspann-Ballade von „Metal Gear Solid" haben. Und die Japaner haben sich erst total geziert, um dann einen Vertrag hin und her zu faxen, bei dem ständig Worte umgestellt werden mußten. Und dann – einen Tag vor Abgabe – erfuhren wir, daß es doch nicht geht, da die Sängerin einen Vertrag mit Konami hat, in dem sie pro verkaufte CD total hohe Tantiemen erhält. Sie hat Konami damit über den Tisch gezogen, weil die nur wenig vom Musikgeschäft verstehen.

Ein paar Leute haben mir aber auch sehr geholfen. Allen voran die von Electronic Arts, Psygnosis, Activision und Acclaim. Dort ging man mit viel Begeisterung an die Sache heran. Ihrem persönlichen Enthusiasmus ist es zu verdanken, daß einige der besten Musikstücke auf der „SCREENFUN-Hits" sind. Wir haben da jedenfalls ein schönes neues Feld aufgetan. Es ist tierisch spannend und macht sehr viel Spaß.

SCREENFUN AKTION!

Aufgepaßt! Wir verlosen 5 von Smudo signierte „SCREENFUN-Hits" Was gefällt Dir an der CD und was nicht? Schreib uns einfach Deine Meinung zur „SCREENFUN-Hits" Wohin Deine Postkarte oder Dein Brief gehen soll, erfährst Du auf der Jackpot-Seite 114. Aktionsschluß ist der 21.4.1999 Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

TICKER

Die Internet-Uhr tickt anders!

Das Internet muß seine eigene Zeitrechnung bekommen – unabhängig von den Zeitzonen dieser Welt. Das dachte sich der Uhrenhersteller Swatch, als er vergangenen Oktober die Internet Time erfand. Statt in Stunden und Minuten wird sie in beats gemessen. Ein Beat entspricht 1 Minute und 26,4 Sekunden. Jetzt ist auch die passende Uhr zur neuen Zeit zu haben. Die Swatch Beat Webmaster zeigt (neben der üblichen Uhrzeit) auch die Internet Time an. Der Cyber-Zeitmesser kostet rund 100 Mark.

Wing Commander – Der Film

Für die amerikanischen „Wing Commander"-Freunde hat das Warten endlich ein Ende. Am 12. März ist das Science-Fiction-Epos in den US-Kinos angelaufen. Falls Dir die Wartezeit bis zum Deutschlandstart zu lang wird, kannst Du Dir nun im Internet unter *www.wcmovie.com* den ersten offiziellen Trailer herunterladen. Zusätzlich findest Du auf dieser Webseite jede Menge Infos zum Film.

Die 3. Generation startet durch

Seit Ende Februar ist der Pentium III von Intel in Deutschland zu kaufen. Beim Media Markt zum Beispiel kostet ein PC der dritten Intel-Generation knapp unter 3000 Mark. Hauptkonkurrent AMD kontert mit dem neuen K6-III, der in der 400-MHz-Version zur CeBIT vorgestellt wird und in den Rechnern von Compaq, IPC und Fujitsu den Takt angibt. AMDs Prozessor kostet 300 Dollar. So werden auch die PC nicht zu teuer sein.

Nicht verzagen, Dora fragen!

Zuwachs erhalten die Online-Nachhilfe-Lehrer Dr. Mathe und Superjames. Mit Dora Deutsch tritt nun eine starke Frau an ihre Seite. Die coole Dora hilft Dir bei allen Fragen zu Rechtschreibung, Aufsatz und Co. Wie ihre Kollegen beantwortet sie E-Mails garantiert innerhalb von 24 Stunden. Hinter den drei Figuren stehen ganze Teams von Nachhilfe-Lehrern, die gezielt auf die Schulart sowie Deine Klassenstufe und Leistungsstärke eingehen. Info: *www.cornelsen.de*

Mach' Dich fit fürs Jahr 2000

Die Computer-Gerüchteküche brodelt über. Mehr als 95 Prozent der neuen PC-Generationen sollen laut verschiedener Insider noch immer nicht tauglich für das Jahr 2000 sein. Wer seinen PC checken und,

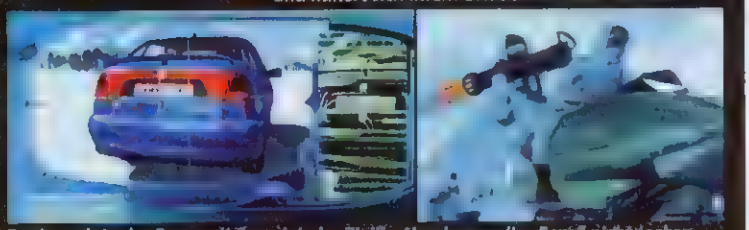
News-Ticker+++News-Ticker+++News-Ticker+++

fährt

Lola rennt und Lara eigentlich auch. Doch jetzt steigt sie für ein witziges TV-Engagement in einen Wagen des Autoherstellers SEAT.

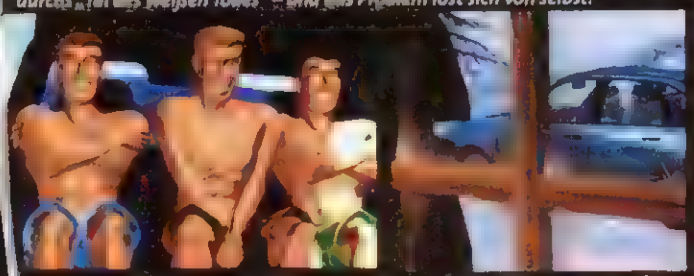
Achtung, geblitzt! Es muß nicht immer ein Quad Bike sein, Lara Croft liebt auch flotte Autos – und schmucke Beifahrer

Endlich Urlaub: Lara hat Winterreifen aufgezogen und nähert sich ihrem Urlaubsort in der Schweiz



Doch auch in der Bergwelt fernab jeder Zivilisation lassen die „Fans" nicht locker. Ein Trio ungezogener Snowspeed-Rowdies hat Lara ins Fadenkreuz genommen. Das nervt!

Doch Lara kennt den Weg zur Familienalm seit Kindertagen. Schnell ein Abstecher durchs „Tal des weißen Todes" – und das Problem löst sich von selbst!



Lara hat ein Herz für die erfolglosen Machos dieser Welt. Die Lawinenopfer dürfen mitfahren. Ohne Artillerie sind die Jungs eigentlich ganz sympathisch

SCREENFUN AKTION!

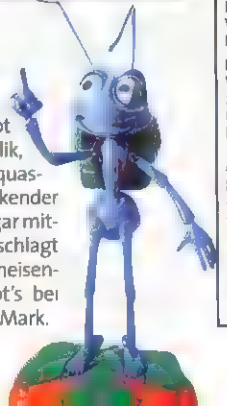
Tanz den Ooga-Chaka! Wir verlosen 5 x das Dancing Baby Cha Cha. Das Windelwesen tanzt auf einer PC-Maus als Podest. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen konnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 114. Aktionsschluß ist der 21.4.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SCREENFUN AKTION!

„Das grosse Krabbeln" bei Euch zu Hause! Ihr könnt „Flik und Hopper", „Zimmerwachter Flik" und „Chiwap & Chichi" als sprechende Figuren gewinnen. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 114. Aktionsschluß ist der 21.4.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Bei mir krabbelt's

Zum Kinoerfolg von „Das grosse Krabbeln" gibt es jetzt eine Serie von sprechenden Figuren. Flik, Hopper und die Asseln Chiwap und Chichi quasseln bis zu 100 Sätze aus dem Film in beeindruckender Qualität. Der „Zimmerwächter Flik" bewacht sogar mittels Infrarot-Sensor Deine Bude und schlagt lautstark Alarm, wenn jemand den „Ameisensperrbezirk" betritt. Die Figuren gibt's bei Karstadt und Hertie für 70 Mark bis 200 Mark.



BRAVO SCREENFUN

Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München
Anschrift der Redaktion
Heinrich Bauer SMARAGD KG
BRAVO SCREENFUN
Charles-de-Gaulle-Str 8
81737 München

Postadresse.
BRAVO SCREENFUN Postfach 200 221, 80002 München, Telefon: 089/6786-0, Fax: 089/6786-7477, Leserservice: 089/6786-7460, E-Mail: screenfun1@aol.com

Chefredakteur: Anatol Locker *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Stellv. Chefredakteur: Gerhard Fuhrmann
Art Director: Sigrid Kowalewski
Textchefin: Martina Hornung
Schlußredaktion: Doris Krieger
Redaktion: Angelika Buscha, Knut Gollert, Christian Henning, Marita Reich *(Assistenz)*, Michael Stapf *(Assistenz)*, Christiane Strobel, Volker Weitz
Bildredaktion: Karin Jetzlsperger
Grafik: Igor Clukas, Martina Schmid, Christian Ziegler
Leserservice: Christian Müller *(Ltg.)*, Olaf Zibler

Autoren und freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Michael Anton, Markus Beyer, Joachim Enderlin, Winnie Forster, Martin Gaksch, Frank Glaser, Ulrike Goreßen, Arndt Hennig, Andreas von Lepel, Michael Martin, Jörn Moller, Christine Mortag, Tobias Partetzke, Holger Reher, Andreas Ulrich, Dieter Winkler

Herstellung: Kurt Muller, Manfred Wimmer

Titel: Square Japan, Eidos Deutschland/Core Design

Anzeigen: Heinrich Bauer Verlag Anzeigen + Marketing KG, Burchardstraße 11, 20079 Hamburg, Telefon: 040 / 30 19 32 27, Fax: 040 / 30 19 31 24, Marketing Management: Heino Wilkens, Verantwortlich für den Inhalt: Viola Schwarz, Verantwortlich für die Struktur: Cornelia Scheel

BRAVO SCREENFUN kostet im Einzelhandel DM 4,00. Auslandspreise: Schweiz: sfr 4,10; Italien: Lire 6.200; Holland: hfl 5,00; Slowenien sit 560, Frankreich: FF 19,00, Spanien: Ptas 450,00. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder, Datenträger usw. wird keine Haftung übernommen. Copyright 1999 für den gesamten Inhalt, soweit nicht anders angegeben, by Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag, München. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger Genehmigung

Repro: Otterbach Repro GmbH & Co., Hardbergstr. 3, 76437 Rastatt

Druck: VPM, Karlsruher Str. 31, 76437 Rastatt
Vertrieb: Heinrich Bauer Vertriebs KG, Brieffach 4050, 20079 Hamburg

Fragen zum Abonnement: Abonnement Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg. Telefon: 0180 / 531 39 39, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr, Fax: 040 / 30 19 81 82

Abo-Bestellungen: Abonnement Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg. Telefon: 0180 / 5 30 14 17, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr, Fax: 040 / 30 19 81 82

Importeur für Österreich: BAZAR Zeitungs und Verlagsges.m.b.H. & Co.KG, Postfach 1041, A-1041 Wien, Tel.: 01 / 5 01 47 21

Text: Winnie Forster, Knut Gollert, Ulrike Goreßen, Christian Muller, Christiane Strobel, Volker Weitz Fotos: ExMachina (16)

CeBIT 99

AKTION!

Computer-Fans, aufgepaßt! Wir verlosen 1 Online-Multimedia-PC unter allen Teilnehmern. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen konnt, erfahrt Ihr auf Seite 114. Aktionsschluß ist der 21.4.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

NEU!

ACTION

GOODIES

Diese Buttons zeigen Dir an, wo Neuheiten, Super-Shows oder Gewinne winken

Ab 18. März ist CeBIT-Time. Die größte Computermesse der Welt startet in die 99er Runde. Spick hier, wo's heiße News & Infos und tolle Geschenke gibt.

*Die **Hallen 25, 26 und 27** sind reserviert für Anbieter von Handys und Pagern sowie die großen Netzbetreiber wie die Telekom oder Mannesmann Mobilfunk*

*In **Halle 2** stehen das Internet und die aktuellen Betriebssysteme im Vordergrund*

*Die Hauptattraktion in der **Halle 13** ist der neue Pentium-III-Chip von Intel. In dieser Halle stellen vor allem Chip-Fabrikanten und Hersteller von Motherboards aus*

*In **Halle 7** stehen Drucker und Scanner im Mittelpunkt. Die **Hallen 8 und 9** wurden umgebaut. Sie bilden eigentlich nur noch eine einzige große Halle – dort ist der pure PC-Spaß mit Sound und Grafik zu sehen*

Sound, Grafik und Multimedia

Spannend für Spielefans: Vielleicht sieht man schon erste Grafikkarten mit den neuesten 3D-Chips wie Riva TNT 2 , Voodoo III oder Savage 4.

Halle 8 Hier haben Anbieter verschiedener Produktgruppen ihre Stände. Dazu gehört der ISDN-Spezialist **AVM** (Stand C06), er stellt Neuentwicklungen der **Fritz!Card** vor.

Top-Unterhaltungselektronik zeigt **JVC** (C36). Neuheit: der Digital-Camcorder **GR-DVF1** mit riesigem Funktionsumfang für nur 2000 Mark.

Halle 9 Das Hauptthema der Halle 9 ist eindeutig die neue Generation von 3D-Grafikchips. Die derzeitigen Wettbewerber um die Gunst der 3D-Spieler sind **NVidias Riva TNT2**, **Voodoo III** von **3Dfx** und **Savage 4** von **S3**.

Die meisten Grafikkarten-Hersteller wollen mindestens zwei der drei Chips auf ihrem Stand in Aktion zeigen. Kaum einer wagte aber, vor Beginn der CeBIT praxistaugliche Grafikkarten zu versprechen.

Creative Labs (D72) bildet da eine Ausnahme. Das Unternehmen zeigt neben Neuheiten rund um ihre aktuelle Karte **SoundBlaster Live!** und **USB-Lautsprecher** die **GraphicBlaster** mit dem NVidia Riva TNT2. An sechs Spielesets soll der neue Chip seine 3D-Qualitäten unter Beweis stellen.

Auch aus anderen Gründen lohnt sich das Vorbeischauen: Unter allen Standbesuchern verlost Creative Labs während der gesamten Messe Grafik- und Soundkarten, Spiele von **Microprose** und **Acclaim** sowie vier **Handys** von **Sony**. Stattlicher Gesamtwert der Gewinne: 100.000 Mark.

Für den puren Augenschmaus sorgt am Samstag dann der Besuch der derzeitigen **Miss Germany**.

Wo sich ebenfalls eine Standvisite lohnt, da es Neues rund um Multimedia zu sehen und zu hören gibt: bei **ATI** (C53), **Aureal Semiconductor** (C04), **Diamond** (C54), **Elsa** (A62), **Guillemot** (C78), **Hauppauge** (A22), **Matrox** (D72), **Pinnacle** (C71). Bei **Agfa** (A16) und **Kodak** (C35) kann man die neuesten Digitalkameras ausprobieren.

TIPS

So macht die CeBIT Spaß

Das kleine Überlebens-Einmaleins für einen streßärmeren Messetrip…

Shuttle-Busse
Die Wege auf dem Messegelände sind sehr weit und die vielen interessanten Hallen riesig. Nutze also ruhig, so oft es geht, einen der vielen kostenlosen Shuttle-Busse. Deine Füße werden es Dir danken.

Essen und Trinken
Die Restaurants und Kioske auf dem Messegelände verlangen viel Geld selbst für einfache Hunger- und Durststiller. Bringe Dir also lieber etwas Verpflegung im Rucksack mit. Ein Rucksack hat zwei Vorteile. Er läßt sich leichter tragen als eine Tasche und bietet zugleich viel Platz für Prospekte, Info-CDs und Geschenke.

Spezialtip für Redakteure von Schülerzeitschriften
Wer regelmäßig für eine Schülerzeitschrift schreibt und einen echten Presseausweis besitzt, der kann die Messe kostenlos besuchen. Im Pressezentrum (zwischen Halle 6 und Halle 16) erhält man eine Pressekarte und einen Katalog in Buchform oder als CD-ROM (letztere kosten ansonsten je 40 Mark).

Drucker und Scanner

Noch mehr Farbe, höhere Geschwindigkeit und immer niedrigere Preise zeichnen die neuen Generationen von Druckern und Scannern aus.

Halle 7 Ganz im Zeichen der Farbe stehen viele Anbieter in der Halle 7.

So zeigt **Lexmark** (B24) seinen **Photodrucker Jetprinter 5770**. Der Thermo-Tintenstrahldrucker kann direkt von SmartMedia- und CompactFlash-Card Digitalfotos ohne Umweg über den PC drucken.
Hewlett-Packard (C30) stellt auf der CeBIT mehrere neue Produkte vor:

Mit dem **ScanJet 3200c** präsentiert Hewlett-Pakkard erstmals einen Farb-Flachbettscanner in der unteren Preiskategorie. Das Gerät kostet knapp 200 Mark und bietet eine optische Auflösung von 600 dpi.

Ein vollständig neues Gerät ist der **CapShare 910**, nämlich ein Dokumenten-Scanner in der Größe eines tragbaren CD-Players. Das Gerät speichert bis zu 50 Schwarzweiß-DIN-A4-Seiten. Über das integrierte LC-Display lassen sich die Papiere in verkleinerter Form sehen. Per Infrarot-Schnittstelle oder Kabel schickt man die Dokumente an den PC, ein Handheld oder direkt an einen Drucker.

Weitere Neuheiten sowie Weiterentwicklungen rund um Drucker und Scanner zeigen unter anderem folgende Anbieter auf ihren Ständen:
Canon (D05), **Epson** (A14), **Fujitsu** (B40), **Kyocera** (A46), **Minolta** (C07), **Oki** (A38), **Seiko Precision** (C17), **Xerox** (D45) und **Star Micronics** (B07).

Aufgepaßt: Viele Hersteller verlosen unter den Besuchern ihres Standes Drucker und Scanner!

Telekommunikation

Winzige Handys, vielseitige Pager und günstige Tarife machen den Telekommunikationsmarkt selbst für sparsame Wenigtelefonierer interessant.

Halle 25 Hier stellen Anbieter von Telefonnetzen (analog und digital) aus.

Gezeigt werden aktuelle Handys, Pager und Zubehör. Auch hört man alles über neue Telefontarife.

Hier trifft man auch die meisten Prominenten aus Show und Sport. Unter anderem empfehlenswert: **Deutsche Telekom** (A77), **Mannesmann Arcor** (B06), **E-Plus** (B36/D46), **o.tel.o** (D50/D64), **Talkline** (D23), **Viag Intercom** (A49/B50), **Debitel** (A24), **Cellway** (B35), **Mobilcom** (A64) und **Ericsson** (B84/2).

Richtig spannend ist es in dieser Halle für Geschenkejäger. Alle diese Firmen sind sehr spendabel.

Halle 26 Das derzeit leichteste Dual Band Handy ist bei **Motorola** (E60) zu bewundern. Das **V3688** wiegt nur 83 Gramm, ist aber mit einem integrierten Softmodem ausgestattet.
Weitere Neuheiten um Handys und Pager zeigen **Grundig** (E17), **DeTeMobil** (D01) oder **Acer Peripherals** (D12).

Halle 27 Beim Unternehmen **Mannesmann Mobilfunk** sieht man immer viel Prominenz aus Sport und Show. Dazu sieht man am einzigen Stand der Halle Neuheiten im Bereich der Telekommunikation, wie etwa knallbunte Handys.

Prozessor und Mainboard

Wer den Pentium III erstmals in Aktion erleben will, darf sich Halle 13 nicht entgehen lassen. Hier sind auch aktuelle Mainboards zu begutachten.

Halle 13 **Intel** (C31) zeigt hier die Leistungsfähigkeit des **Pentium III**. Der neue Prozessor soll deutlich schneller sein als sein Vorgänger, der Pentium II. Noch ungewiß ist, ob Intels Konkurrent **AMD** (D08) ebenfalls mit einer neuen Prozessor-Generation aufwarten kann.

Zahlreiche Hersteller von Motherboards präsentieren ebenfalls in der Halle 13 die unterschiedlichsten **Mainboards** in den Formaten AT, ATX und als Kombination sowie neue Gehäuse und ganze Rechner.

Technik-Fans sollten unbedingt bei diesen Firmen vorbeischauen: **Acer Computer** (D18), **Asus Computer** (E62), **Chaintech** (E72), **Compaq** (C08), **First Internation Computer** (B08), **Lucky Star** (D83) und **NEC** (C58). Auch PC- und Notebook-Hersteller **Toshiba** stellt den Besuchern am Stand D58 seine Neuheiten aus.

Da diese Firmen hauptsächlich mit Fachbesuchern rechnen, sind leider keine Verlosungsaktionen geplant.

Internet

In Halle 2 wird am IBM-Stand der schnellste Hacker gesucht.

Halle 2 **Data Becker** veranstaltet gemeinsam mit der Zeitschrift **PC intern** am **IBM**-Stand (D28) einen großen Hacker-Wettbewerb.

Wer als erster den NT-Server oder den Linux-Server knackt, der kann einen der hochwertigen PC behalten. Er muß nur die auf den Rechnern gespeicherte Telefonnummer als erster anrufen. Ein TV-Team wird diese Aktion aufnehmen.

INFO

Zur CeBIT – wie, wo, wann

Messedauer
Do, 18. März, bis Mi, 24. März 1999

Öffnungszeiten
Täglich 9 Uhr bis 18 Uhr

Eintrittskarten
An der Tageskasse kostet ein Tagesausweis stolze 60 Mark, ein Dauerausweis 140 Mark. Im Vorverkauf liegen die Preise bei 55 Mark (Tageskarte) und 120 Mark.
Schüler und Studenten kommen besser weg. Sie können sich für den Messesonntag und den letzten Messetag je einen Sonderausweis für 25 Mark kaufen.

So kommt man zur CeBIT
Vom Hauptbahnhof fahren regelmäßig Straßenbahnen zum Messegelände. Der Weg ist sehr gut beschildert. Man kann auch per Bahn bis zum Bahnhof „Hannover Messe/Laatzen" fahren. Von dort führt ein Laufband zum Eingang bei Halle 13.

Text: Ulrike Goreßen · Fotos: Daniel Kraus (2) · Illustrationen: Horst Kolodziejczyk

ANZEIGE

House of Music präsentiert: U

CHARTB

Made You!

Super-Kick für Music-Fans! Zieht mit eigenen Dance-Tracks, Party-Mixes und Hammer-CDs die Show bei Partys ab. House of Music hat für Dich geniale Hitschmieden für Deinen Job als DJ auf Lager. Vollgepackt mit modernster Technology und ultra-coolen Extras – für Einsteiger bis Profis. Seht selbst ...

Mix it am PC

DanceEngine
3 CD-ROMs & Handbuch
DM 69,95*
ISBN 3-8287-8080-6

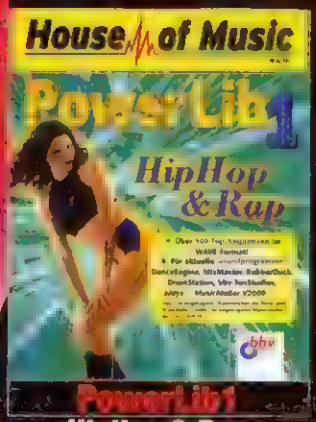
Mach Dich zum Sound-Producer mit eigenem Tonstudio. Aus 2000 teuflisch guten Samples – von Dancefloor, Rap, HipHop, House, Trance, Techno und Drum&Bass – mischst Du Dir lässig Deine eigenen Chart-Hits per Drag & Drop. Ein integriertes Sound-Labor (Klangschmiede) bietet zusätzlich voll abgefahrene Effekte und Features, wie Hall, Echo, Tempo- und Tonhöhen-Änderung, Flanger, Equalizer und, und, und. Damit kannst Du die Samples noch individuell nachbearbeiten und Deinen Special-Mix optimieren. Via Voice-Lab (Gesangsstudio) sind sogar eigene Gesangspassagen über Micro (optional) möglich. Dazu gibt's neue, effiziente Bearbeitungs-Tools: Marker setzen, Favoriten-Ablage, Global Kopieren, Global Schneiden, Global Trennen, Undo etc. Dein kompletter Party-Mix kann als Wave-Datei in CD-Qualität abgespeichert werden.

Hit-Studio

Eigenes Tonstudio!

Dein Screen wird zum 32-Track-Mischpult wie im richtigen Tonstudio. Profimäßig arrangierst Du so Loops zu Hammer-Tracks. Einfach das gewünschte Sample anklicken. Per Drag & Drop auf eine der Audio-Spuren ziehen und individuell bearbeiten. Also: Auch für Einsteiger ein total easy Handling!

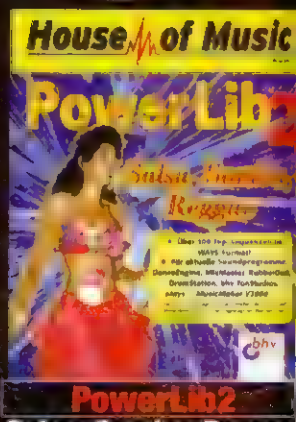
DJing!



PowerLib1
HipHop & Rap
1 CD-ROM
DM 29,95*
ISBN 3-8287-8068-7

Das groovt!

Für Deinen Special-Mix zum Abheben und Abhotten: Über 500 brandneuester Top-Samples aus der HipHop- und Rap-Szene. Coolste Bass-Lines, innovativste Grooves, angesagteste HipHop-Styles und total verschärfte Rap- und Gesangspassagen (in englisch und deutsch). Alle Samples mit 110 BPM Geschwindigkeit



PowerLib2
Salsa, Samba, Reggae
1 CD-ROM
DM 29,95*
ISBN 3-8287-8069-5

Funky Feelin'!

Damit mixt Du für Dich und Deine Friends ein Party-Special der Superlative. Über 500 Top-Samples aus Salsa, Samba und Reggae. Exotische Beats, karibische Melodien und heiße Gesangs-Passagen. Sowohl Dance-Floor-orientierte Sequenzen wie auch „Pure"-Rhymes. Alle Samples mit 140 BPM Speed

Bestell-Adressen:

bhv Verlags GmbH
Neuenlasstraße 60
41564 Kaarst
Tel. 02131/705-01
Fax 02131/705-101
www.bhv.net

Österreich
Christian Konrad GmbH
Industriestr. B 13
A-2345 Brunn a. Gebirge
Tel. 02236/35600-0
Fax 02236/36262

Schweiz
Schweizer Buchzentrum
Postfach
CH-4601 Olten
Tel. 062/2092525
Fax 062/2092627

Schweiz: ABC Software AG
Bahnweg Nord
Postfach 25
CH-8475 Sovelen
Tel. 081/7561066
Fax 081/7561068

Alle bhv-Produkte erhältst Du aber auch im Buchhandel, in PC-Fachgeschäften und in gut sortierten Warenhäusern.

timatives Sound-Package!

REAKER!

By

Brennen!

House of Music

CD-MEGAMIX-STUDIO

CD-MegaMix-Studio CD-ROM & Handbuch DM 69,95* ISBN 3-8287-8084-9

Aufnehmen. Abmischen. Brennen. Fertig ist Dein heißer Mega-Mix auf eigener CD. Diese zwei Programme machen es möglich. Wetten, da brennst Du drauf!

Profi-like

CD-Master PRO! CD-ROM & Handbuch DM 99,95* ISBN 3-8287-8034-2

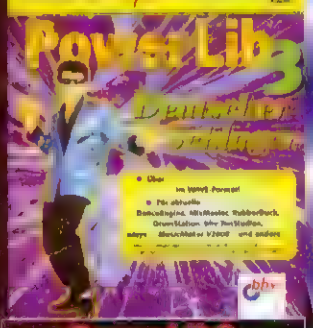
Mischpult

Brenner-Tool

CD-Kopieren

CD-Labels

House of Music



PowerLib3

Deutscher Schlager

1 CD-ROM
DM 29,95*
ISBN 3-8287-8070-9

Superschrill!

Total verplantes Fun-Paket für (D)eine Kult-Fete. Über 500 angesagteste Top-Samples. Typische Schlagzeug-Sequenzen, wippende Bässe, schnulzige Melodie-Passagen und Gesänge. Alle Samples mit 140 BPM Geschwindigkeit. Der Party-Knaller: Schlager-Styles mixed mit Hiphop und Rave. Alle Samples mit 140 BPM Geschwindigkeit

SOFORT ORDERN!

FON: 02131/765168

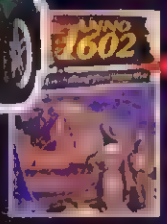
FAX: 02131/765432

bhv

Bestellungen nur gegen Vorkasse. Verrechnungsscheck oder Angabe der Kreditkartennummer und Gültigkeitsdauer (American Express, Visa, Eurocard). Bestellungen über DM 50,- sind porto- und versandkostenfrei. Bei Bestellungen unter DM 50,- berechnen wir zuzüglich DM 5,- Porto- und Verpackungskosten (*= unverbindliche Preisempfehlung)

Eure TOP 5

1	(2)	**Tomb Raider III**	CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS Die Königin ist tot, es lebe die Königin Lara übertrifft sich mit ihren Adventures!
2	(1)	**Tomb Raider II**	CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS Teil 2 war über ein Jahr unangefochten die Nr. 1 – jetzt liegt der Nachfolger vorn!
3	(3)	**Tekken 3**	NAMCO/SONY – PS Fighten, fighten, fighten – und immer an die Technik denken. Kult für Kampfmaschinen
4	(4)	**Gran Turismo**	SONY – PS Rasant dreht der Rennhit seine Runden ein Muß für Fans von Speed und Tuning
5	(5)	**Anno 1602**	SUNFLOWERS/MAXDESIGN – PC Gestandene Wirtschaftsstrategen an die Macht: Bereichert Euch in der Karibik!
6	(8)	**Zelda: Ocarina of Time**	NINTENDO – N64 Verkaufsschlager mit Spaßgarantie und hohem Suchtfaktor. Adventure at its best!
7	(7)	**FIFA 99**	EA SPORTS – PC, PS Der mit dem Ball tanzt! Fußball pur, schnell und außerst realistisch verpackt
8	(6)	**Command & Conquer 2**	WESTWOOD/VIRGIN – PC, PS „C&C", das Gütesiegel für Echtzeit-Strategie überzeugt Genrefans seit langem
9	NEU!	**Need for Speed III**	ELECTRONIC ARTS – PC, PS Mal mit Papas Mercedes durchstarten gnadenloses Gerangel & gestylte Grafik
10	(10)	**FIFA 98: Die WM-Qualifikation**	EA SPORTS – PC, PS, N64, SNES Leider nur noch Mittelfeld! Die 99er Version setzt sich in Euren Charts klar durch



most Wanted

Spiele, auf die alle warten

1. Team Fortress 2 (PC)
2. C&C 3: Tiberian Sun (PC)
3. WipEout 3 (PS)
4. Gran Turismo 2 (PS)
5. Smash Brothers (N64)

System TOP 5

PC

1. **Tomb Raider III** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 80 DM
2. **Tomb Raider II** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 80 DM
3. **Anno 1602** – SUNFLOWERS/MAXDESIGN – Strategiespiel – ca. 80 DM
4. **Command & Conquer 2** – WESTWOOD/VIRGIN – Strategiespiel – ca. 80 DM
5. **Need for Speed III** – ELECTRONIC ARTS – Rennspiel – ca. 80 DM

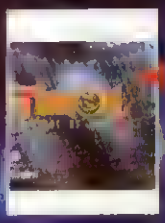
PLAYSTATION

1. **Tekken 3** – NAMCO/SONY – Fightspiel – ca. 100 DM
2. **Tomb Raider III** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 100 DM
3. **Gran Turismo** – SONY – Rennspiel – ca. 100 DM
4. **Tomb Raider II** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 100 DM
5. **FIFA 99** – EA SPORTS – Sportspiel – ca. 90 DM

NINTENDO 64

1. **Zelda: Ocarina of Time** – NINTENDO – Adventure – ca. 130 DM
2. **Banjo – Kazooie** – RARE/NINTENDO – Jump&Run – ca. 100 DM
3. **Turok 2: Seeds of Evil** – ACCLAIM – Actionspiel – ca. 100 DM
4. **Mario Kart 64** – NINTENDO – Rennspiel – ca. 100 DM
5. **Mission: Impossible** – INFOGRAMES – Actionspiel – ca. 130 DM

Top 20



11 Turok 2: Seeds of Evil (18)
ACCLAIM – PC N64
Von einem Indianer, der auszieht, Dinos das Furchten zu lehren – 3D-Action pur!

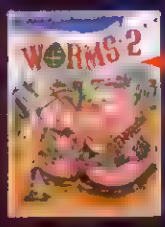
12 Final Fantasy VII (13)
SQUARESOFT/SONY – PC PS
Ein Rollenspiel-Fest für Feinschmecker: Helden, Rätsel, Monster, Magie und 'ne Story!

13 Commandos (17)
EIDOS – PC
Lautlos oder leblos: Dieses Echtzeit-Strategical erfordert den ganzen Profi

14 Resident Evil (11)
CAPCOM/VIRGIN – PC PS
Guck mal, was da kriecht! Anti-Zombie-Elite-Einheit erledigt den Frühjahrsputz

15 Banjo – Kazooie (9)
RARE/NINTENDO – N64
Ein unschlagbares Duo: Bär zeigt der Hexe den Vogel! Jump&Run mit Charme & Pfiff!

16 Tomb Raider (11)
CORE DESIGN/EIDOS – PC PS SAT
Der letzte macht das Licht aus: Noch hält sich Lara mit Adventure One in den Charts!



17 Worms 2 (15)
TEAM 17/MICROPROSE – PC
Hilfe, ich hab' Würmer! Hilfe, die haben Waffen!! Mega-Fun, speziell für Mehrspieler

18 Die Siedler III (19)
BLUE BYTE – PC
Echtzeit-Strategie liegt eindeutig in Eurer Gunst. Diese hier ist kultig und knuddlig

19 Age of Empires (20)
MICROSOFT – PC
Und wieder Echtzeit-Strategie. Diese hier ist vorzeitlich, aber nicht rückschrittlich

20 Frankreich 98: Die Fußball-WM (12)
EA SPORTS – PC PS N64 SAT
Tabellenletzter, aber noch nicht endgültig geschlagen – die nächste WM rollt an!

GAME BOY

1. **Zelda IV: Link's Awakening** – NINTENDO – Adventure – ca. 55 DM
2. **Harvest Moon GB** – NINTENDO – Simulation – ca. 55 DM
3. **Warioland II** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 70 DM
4. **Warioland** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 55 DM
5. **Tetris** – NINTENDO – Strategiespiel – ca. 55 DM

SATURN

1. **Shining Force III** – SEGA – Strategiespiel – ca. 100 DM
2. **Sonic R** – SEGA – Jump&Run – ca. 100 DM
3. **Tomb Raider** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 100 DM
4. **Panzer Dragoon II** – SEGA – Rollenspiel – ca. 120 DM
5. **Panzer Dragoon Saga** – SEGA – Actionspiel – ca. 100 DM

Spiele für die Insel

WELCHE FÜNF SPIELE WÜRDEST DU AUF EINE EINSAME INSEL MITNEHMEN?

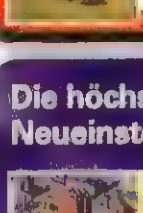
Lorne Lanning

Lorne Lanning ist der „Vater" von Abe – der schlaksigen, glubschäugigen Spielfigur aus den „Oddworld"-Jump&Runs. Der Gründer der kalifornischen Spieleschmiede Oddworld Inhabitants hat die Frage sehr, sehr wortlich genommen.

1 E.T. (Atari)
Wäre ich so depressiv, daß ich mich umbringen wollte, dieses Spiel wäre das richtige

2 BattleCruiser 3000AD (PC)
Mit diesem Spiel hätte ich wenigstens eine Menge „bugs" (dt. Käfer) zu essen

3 Yoshi's Island (SNES)
Spiele ich, wenn mein Gehirn gebacken ist und mein IQ auf Schildkröten-Niveau



4 Starcraft (PC)
Hier gibt's keine Mini-Fights, sondern echten Krieg, wenn Armeen aufeinanderprallen

5 Spawn (PS)
Ich konnte sein Cape zum Warmhalten benutzen – oh, im Spiel hatte er gar keins

Die höchsten Neueinsteiger HOT 5

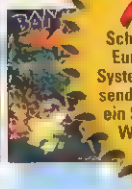
1 SimCity 3000
MAXIS/EA – PC PS
Größer klotzen, schöner wohnen: Neuer Teil der anspruchsvollen & originellen Städtebausimulation

2 Zelda IV: Link's Awakening DX
NINTENDO – GB
Das spannende und witzige Adventure von 1993 wurde eingefärbt und ein wenig überarbeitet

3 Half-Life (dt. Version)
SIERRA/CENDANT – PC
3D-Ballerfans legen los: Das exzellente Action-Spektakel ist in entschärfter Version gelandet

4 Metal Gear Solid
KONAMI – PS
Solid Snake ist stark im Kommen: packendes Action-Spiel mit super Grafik und Spion-Feeling, toll spielbar

5 Worms: Armageddon
TEAM 17/MICROPROSE – PC PS
Neue Extras, neue Waffen, neue Grafik-Sets und ein sinnvoller Einzelspieler-Modus: Das wurmt gut!



BRAVO SCHNELL-POST AKTION!

Schickt uns eine Postkarte mit Euren 5 Lieblingsspielen (mit System-Angabe). Unter allen Einsendern verlosen wir zehnmal je ein Spiel Eurer Wahl (bitte Euer Wunschspiel mit angeben). Mehr auf Seite 114

So bewertet BRAVO SCREENFUN

Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung: Egal, ob ein Spiel 80 Mark oder 140 Mark kostet, es wird gleich streng bewertet. **Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet Ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Kino", „TV" und „Online".** Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt wird – im selben Monat wie das Heft.

Die Systeme

Im roten Kästchen steht, für welches System SCREENFUN das Spiel getestet hat.

PC: MS DOS- und Windows-Rechner
PS: Sony Playstation
N64: Nintendo 64
SAT: Sega Saturn
SNES: Super NES
GB: Game Boy
GBC: Game Boy Color

Das grüne Kästchen zeigt an, daß das Spiel in einer früheren Ausgabe für ein anderes System getestet wurde, zum Beispiel:

In dem orangenen Feld steht, ob für Eure Konsole oder Euren PC eine Umsetzung geplant ist. **Unser Beispiel:** Das (frei erfundene) Spiel „Screen Fun" wurde für Playstation im Heft 12/98 getestet. Getestet wird die PC-Version, während sich Saturn-Besitzer noch gedulden müssen.

Deutsch oder Englisch?

Steht hier ein „D", haben wir die deutschsprachige Version getestet. „E" dagegen steht für „englischsprachig". Bei „D/E" wird zwar eine englische Version getestet, doch eine deutsche Version folgt bald.

Der Preis

Hier erfahrt Ihr, wieviel Ihr auf den Tisch blättern müßt. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, geben wir die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers an.

Wer sich ein bißchen umsieht und vergleicht, kommt mit ein wenig Glück billiger an die Spiele.

Die Macher

Wer war's? Insider erkennen vielleicht den Namen einer bekannten Programmierfirma wieder. Doch Vorsicht: Ein wohlklingender Herstellername macht noch lange kein gutes Spiel.

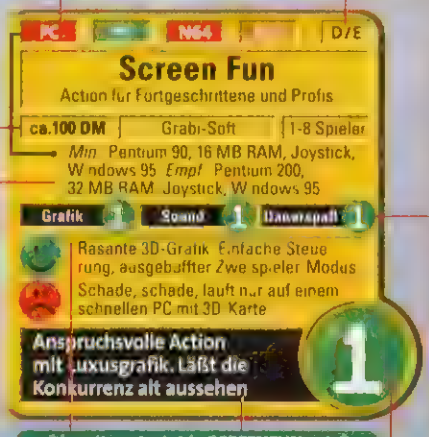
Die Spieler

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig ranköonnen – die entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (auf geteiltem Bildschirm), im speziellen Internet-Modus oder per PC-Netzwerk gleichzeitig spielen kann.

Systemanforderungen

PC-Besitzer finden hier Informationen, ab welcher technischen Ausrüstung das Spiel vernünftig läuft.
Min. steht für die Minimal-Ausrüstung, *Empf.* für die empfohlene Ausstattung. Weniger Rechenpower sollte Euer PC nicht haben, sonst leidet der Spielspaß.

Konsolenbesitzer erfahren hier, ob das Spiel zusätzliche Hardware wie zum Beispiel Spezial-Joypads oder Memory Cards unterstützt.



Grafik

Augenschmaus oder Pixelmus? Hier erfahrt Ihr, wie die Grafik im Vergleich zu Genrekollegen bei typischer Hardware benotet wurde.

Sound

Musik und Soundeffekte können zu Höchstleistungen anspornen, unbeachtet dahinplätschern oder gar langweilen. Hier gibt's Noten für die Noten.

Dauerspaß

An dieser Stelle erfahrt Ihr, ob das Spiel auf Dauer Spaß macht. Gibt es mehrere Spielvarianten, alternative Lösungswege oder gar einen Editor für die Eigen-Kreationen?

Das hat uns gefallen

Diese Vorzüge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.

Das hat uns nicht gefallen

Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns am Spiel mißfallen hat.

Das Fazit

Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

Die SCREENFUN-Note

Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Note sagt Euch, wieviel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter.

Die BRAVO SCREENFUN-Noten

1 – Sehr gut
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch auf keinen Fall entgehen sollte.

2 – Gut
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.

3 – Befriedigend
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.

4 – Ausreichend
Ab hier heißt es „Na ja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.

5 – Mangelhaft
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.

6 – Ungenügend
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

Die Genres

Rollenspiel mit Adventure-Einschlag oder Strategie-Jump&Run? Damit keine Verwirrung aufkommt, findet Ihr in diesem Lexikon die wichtigsten Spiele-Genres.

ACTIONSPIELE

Hier treibt schnelle Action den Pulsschlag hoch. Empfehlenswert: die Klassiker „Darius" und „R-Type" sowie „Shadows of the Empire".

ADVENTURE

Adventures sind Knobelspaß, eingebettet in eine spannende Geschichte. Hervorragend sind die „Monkey Island"-Serie und „Grim Fandango".

3D-SHOOTER

Schnelle Baller-Action aus der Sicht des Spielers. Zu den besten gehören neben indizierten Spielen „Jedi Knight", „Turok 2", „Unreal" und „Half-Life" (dt. Version).

FIGHT

Wer legt sein Gegenüber zuerst auf die Matte? Spiele-Hit-Serien wie „Virtua Fighter", „Tekken" und „Street Fighter" machen vor allem zu zweit Spaß.

SPORT

Ob Fußball, Basketball oder Eishockey: Sportarten aller Art werden simuliert. Exzellent sind die Serien „FIFA" „NHL" und „NBA" von EA Sports.

SIMULATIONEN

Ob Renn-, Flug- oder Wirtschaftssimulation – diese Spiele bieten ein Höchstmaß an Realismus. Zu empfehlen: „Gran Turismo" und „Grand Prix Legends", „Falcon 4.0", „Anno 1602" und die „SimCity"-Reihe.

RENNSPIELE

Diese Raser sind eine Klasse für sich! Empfehlenswert sind „Mario Kart 64", „Formel 1 '98" „F-Zero X", „WipEout 64" und die Serie „Need for Speed".

ROLLENSPIELE

Mit einer Heldengruppe streift Ihr durch ferne Länder und kämpft mit Monstern. Referenzklasse: „Final Fantasy", „Fallout" und die „Ultima"-Spiele.

JUMP & RUN

Geschick und genaues Timing sind hier gefragt. Gute Vertreter sind „Banjo – Kazooie" sowie die Hit-Serien „Mario" und „Crash Bandicoot".

STRATEGIE

Bei diesen Spielen sind Taktik und Planung unerläßlich – oft finden sie in Echtzeit statt. Die Prominenz: „Command & Conquer", „Age of Empires", „Commandos".

SONSTIGE

Puzzles, Flipper, Karten-, Brett- und Billardspiele, Knobel- und Geschicklichkeitsspaß machen die Vielfalt komplett. Manche Spiele lassen sich beim besten Willen keinem bestimmten Genre zuordnen, zum Beispiel „Tetris" oder „Swing".

Null Grundgebühr – volle Kostenkontrolle:

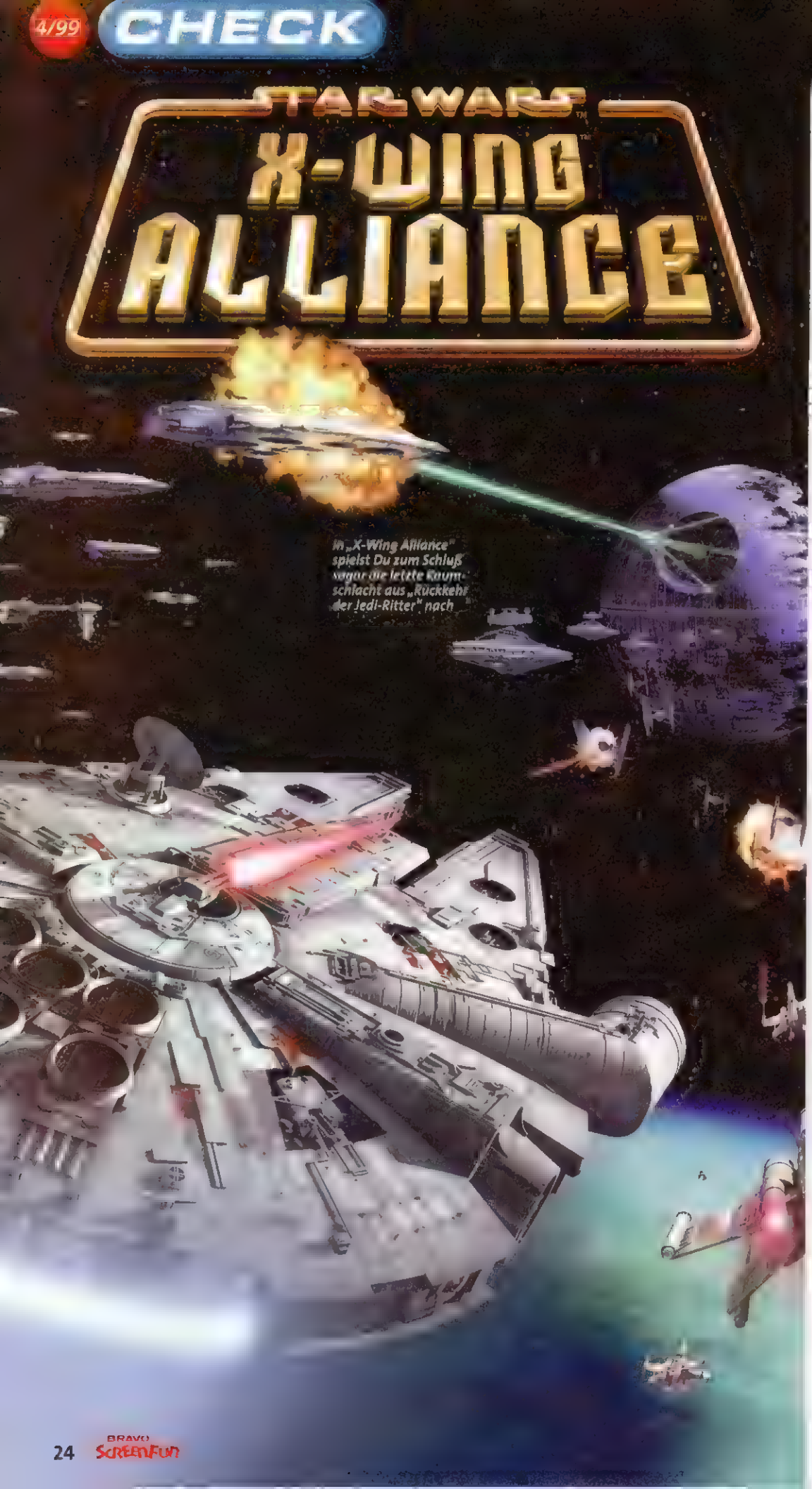
D2-CallYa

Freie Wahl bei D2:
Wunsch-Handy einfach extra besorgen.

Der eine hat's. Der andere nicht.

D2 PRIVAT
mannesmann mobilfunk

STAR WARS™ X-WING ALLIANCE™



In „X-Wing Alliance" spielst Du zum Schluß sogar die letzte Raumschlacht aus „Rückkehr der Jedi-Ritter" nach

Die Macht ist mit Dir! Fans freuen sich auf den neuen Film und fliegen den besten „Star Wars"-Simulator, den es je gab.

Mit dem Imperium ist nicht gut Kirschen essen und war es auch noch nie. Die Mannen um Imperator Palpatine spielen in jedem Winkel der Galaxie Polizei, und seit dem Zusammenbruch der alten Republik ist das Leben als Handler genauso aufregend wie das der Schmuggler. Vorbei ist's mit der idyllischen Ruhe in den Weiten des Alls – die Imperialen nehmen sich, was sie brauchen, egal ob irgendwo ein Kunde auf seine Ware wartet. Und mittendrin tragen zwei Händler-Clans, die Familien Azameen und Viraxo, einen Kleinkrieg aus.

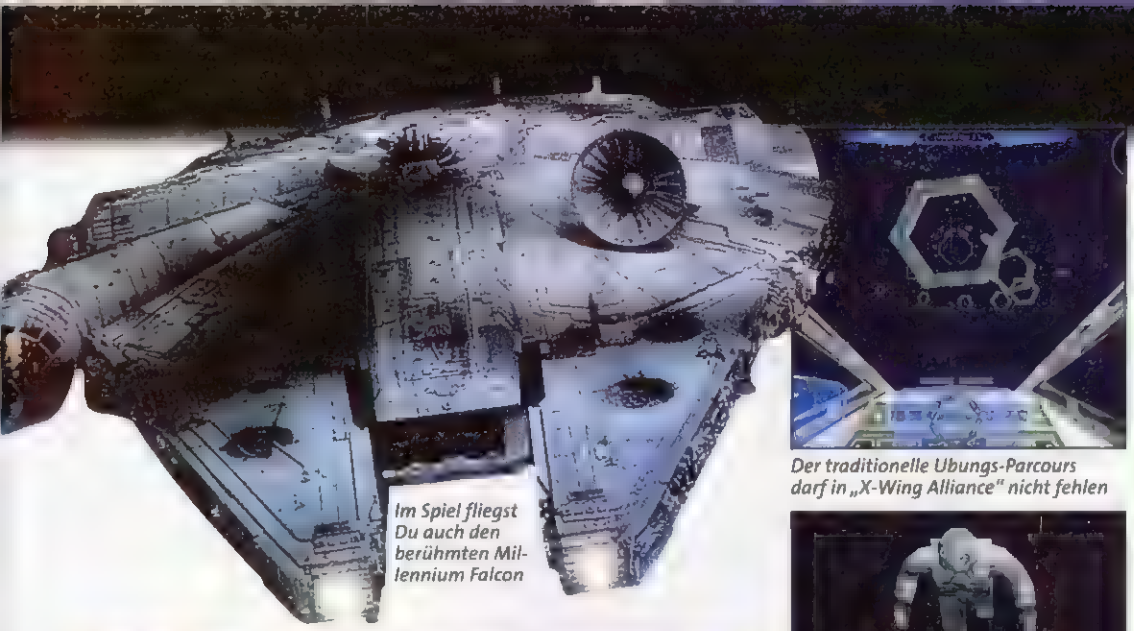
Der „Star Wars"-Simulator „X-Wing Alliance" stammt aus Larry Hollands Spieleschmiede Totally Games. Die entwickelte bereits die grandiosen Vorgänger „X-Wing" und „TIE Fighter". Du schlüpfst in die Rolle von Ace Azameen, jüngstem Sproß der Familie. Zu Spielbeginn führen Dich Brüder und Schwestern in das A und O des Raumfliegens ein. Wie steuert man einen Frachter? Und was macht man, wenn einer der bösen Viraxo auftaucht?

Dein Leben ist wenig aufregend, aber sicher. Bis... ja, bis Deine Familie anfängt, Geschäfte mit den Rebellen zu machen. Das Imperium bekommt Wind von der Sache, und innerhalb von Lichtsekunden steht Dein Clan ganz oben auf der Abschußliste von Darth Vader. Bei einer hoffnungslosen Rettungsaktion wird Deine Familie getötet, Du schwörst Rache, und schon gehörst Du zu denen, die Luke und Leia hinterherlaufen.

Jetzt geht „X-Wing Alliance" aber erst richtig los. In sieben „Schlachten", unterteilt in mehrere Missionen, jagst Du mit Laser und Ionenkanone hinter TIE-Fightern und imperialen Frachtern her. Dabei stehen Dir im gesamten Spiel, je nach Mission, acht verschiedene Flieger zur Wahl. Mit dabei: corellianische Transporter, die kleinen Z-95s, X-, Y-, A-, B-Wings und zum Schluß sogar Han Solos getunter Frachter, der Millennium Falcon.

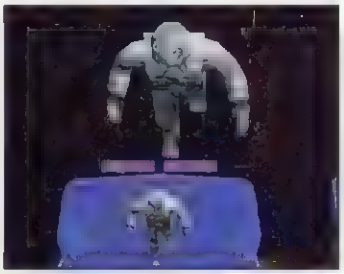
Gespielt wird „X-Wing Alliance" eigentlich genau so wie die Vorgänger „X-Wing" und „TIE Fighter". Vor jeder Mission gibt es das obligatorische Briefing, in dem Du erfährst, was zu tun ist. Dann startest Du mit Deinem Raumer ins 3D-All und düst von einem Hyperspace-Punkt zum nächsten.

In den meisten Missionen passieren natürlich wieder unvorhersehbare Dinge, die Dich zusätzlich fordern. So ist das Abfangen eines ungeschützten Konvois eigentlich kein Problem – bis ein



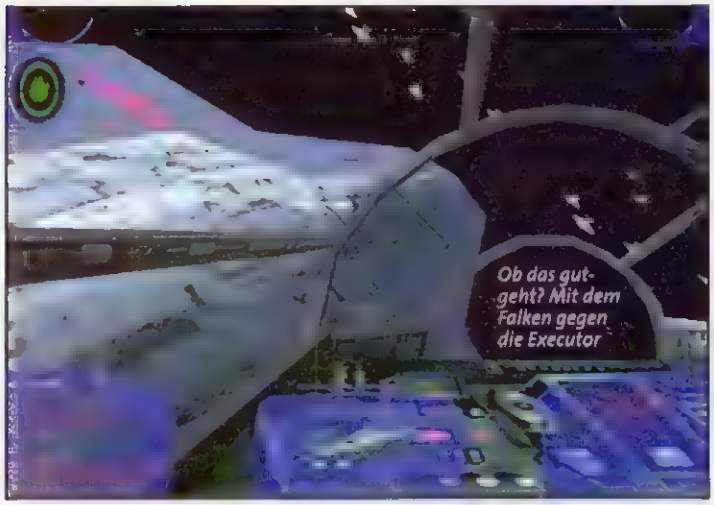
Im Spiel fliegst Du auch den berühmten Millennium Falcon

Der traditionelle Übungs-Parcours darf in „X-Wing Alliance" nicht fehlen



Witzig: Ein ausgestiegener Pilot des Imperiums saust durchs All

Im Briefing werden Dir auch beteiligte Schiffe vorgestellt

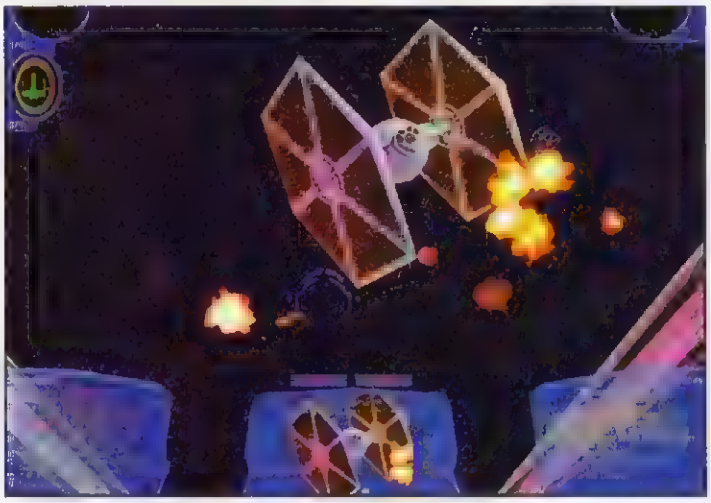


Sternenzerstörer und die dazugehörige Meute TIEs aus dem Hyperraum auftauchen. Überraschende Begegnungen mit imperialen Experimentaljägern kommen natürlich ebenfalls vor.

Spielerisch haben sich die Mannen um Larry Holland aber auch viel Neues einfallen lassen. So gibt es jetzt den sehr praktischen „Padlock-View", in dem Du wie in aktuellen Flugsimulationen Dein Ziel immer vor Augen hast. Zudem kannst Du in Schiffen, die einen Geschützturm besitzen, jederzeit in diesen springen und auf Angreifer ballern. Dein Schiff wird währenddessen von Deinem elektronischen Mitspieler geflogen, im Mehrspieler-Modus kümmert sich ein menschlicher Mitspieler um die Flugrichtung.

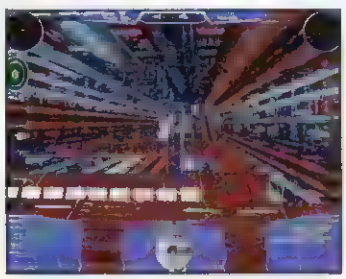
Diese wunderschönen und vor allem praktischen Neuerungen – gepaart mit den klassischen Vorzügen, die schon in „X-Wing" und „TIE Fighter" begeisterten – machen „X-Wing Alliance" zum besten bislang erschienenen „Star Wars"-Simulator – und vielleicht sogar zum besten und anspruchsvollsten Space-Shooter dieses Jahrzehnts.

Die hochwertige, effektreiche 3D-Optik, der klassisch gute Soundtrack, eine handfeste Story und die Detailverliebtheit des Spiels tragen zusätzlich dazu bei, ein exorbitant lange motivierendes Erlebnis auf Deinen Monitor zu zaubern.



X-Wing gegen TIE Fighter: Von diesem Klassiker gibt es im Spiel mehr als genug. Die Optik der Schiffe wurde im Vergleich zu den Vorgängern stark aufpoliert

An Bord eines Frachters kannst Du jederzeit in den Geschützturm wechseln



Das Ende naht... und ist schwerer als erwartet: der Irrgarten im Todesstern

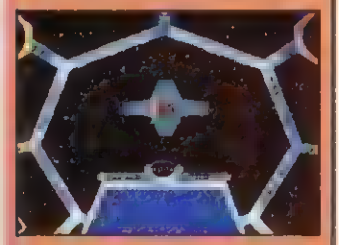
INFO

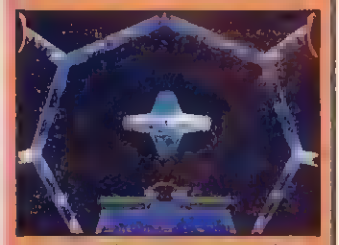
Die Vorgänger der Macht

Bereits im Jahr 1993 erschien „X-Wing", die erste „realistische" Adaption der „Star Wars"-Schlachten für den PC. Etwas dünne Grafik und ein sehr hoher Schwierigkeitsgrad sorgten damals für zwiespältige Reaktionen. Mit „TIE Fighter" wurde ein Jahr später aber alles besser – zumal endlich auf die ewig ersehnten Rebellen geschossen werden durfte. Beide Spiele lebten von anspruchsvoll designten Missionen, die in eine packende Story eingebaut waren.

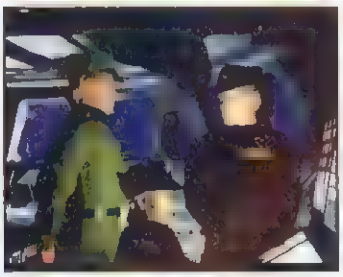
Mit „X-Wing vs. TIE Fighter", das 1997 erschien, wollten die Entwickler etwas ganz Neues schaffen, schossen sich damit aber selbst ins Knie. Das auf Mehrspieler-Gefechte ausgelegte Spiel war für Einzelspieler todlangweilig, und im Netzwerk scheiterte es daran, daß nur acht Freunde übers Internet – sogar nur vier, spielen durften.

Für Fans der Serie erschien letztes Jahr die „X-Wing Collector's Series", eine Spielesammlung mit allen drei Spielen. Das Tolle daran: Die zwei älteren Klassiker wurden mit der neuen Grafik-Engine von „X-Wing vs. TIE Fighter" aufgepeppt.





Oben ein Bild aus dem Original-„TIE Fighter" und unten dasselbe aus der „X-Wing Collector's Series"



Gerenderte Zwischensequenzen gibt es leider viel zu wenige

PC D/E

X-Wing Alliance

Simulation für Fortgeschrittene und Profis

ca. 80 DM | LucasArts | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 150 MB HD. Empf.: Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 95, 280 MB HD, 3D-Beschleunigerkarte

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

+ Wunderschönes Missionsdesign
+ Packende Optik, tolle Musik
– Wenig Zwischensequenzen, leider
– Etwas zu schwer für Einsteiger

Ein Spiel von wahrhaft epischen Ausmaßen: groß, anspruchsvoll und packend

1

Text: Knut Goliert

PIZZA $YNDICATE

Naturlich fehlt hier auch das Mafiosi-Klischee nicht

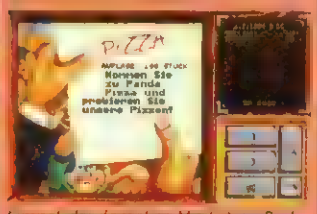
Vom Steinofen-Assistenten zum milliardenschweren Rundbrot-Mogul: Mit Tomate, Mozzarella und blauen Bohnen reißt Du die Weltherrschaft an Dich.

Unsere Pizza-Stube im Herzen von München: Der Standort und die Bekanntheit (rote Kreislinien des Einflußbereichs) sind von extremer Bedeutung

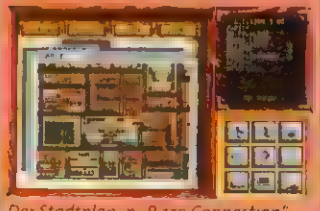
INFO

Pizza Connection

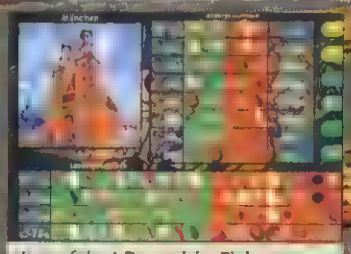
1994 erschien von Software 2000 der Vorgänger „Pizza Connection". Er baut auf dem selben Spielprinzip auf, ist aber viel geringer im Umfang. Als „Classic Line" Spiel ist er noch erhältlich.



Simpel: der damalige Marketing Part



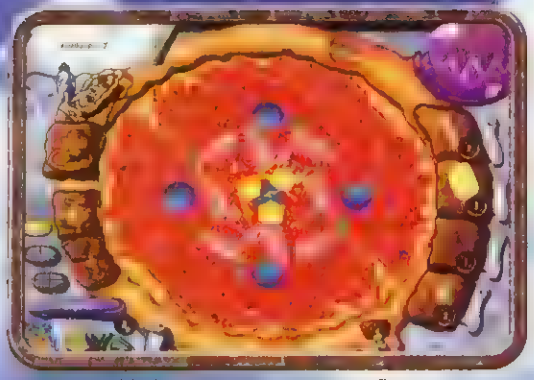
Der Stadtplan in „Pizza Connection"



Hier erfahrst Du, welche Zielgruppe welchen Geschmack hat

Action-Spielchen für zwischendurch: Steuere kriminelle Mitglieder Deines Syndikats durch ein Lagerhaus, um es zu zerstören

Pizza-Bäcker und Ganove in einem: Wenn's ums Geld geht, ist Dir jedes Mittel recht



Gute Pizza, schlechte Pizza: Diese Tomaten-Pflaumen-Kreation ist in München ein echter Hit – und ausgesprochen günstig

Werbung ja, aber wie? Auf diesem verhältnismäßig aufgeräumten Bildschirm steuerst Du Deine Marketing-Aktionen

Mit der richtigen Ausrüstung können Deine Gangster auch mal erfolgreich eine Bank überfallen

Was kann mein Angestellter? Diese Aufstellung charakterisiert Deine Mitarbeiter mittels 14 Eigenschaften

Der Blick in eine Filiale: Die Icons über den Köpfen der Kunden verraten ihre Gedanken. Einigen paßt die aktuelle Musik nicht (Notenköpfe)

TiPS

Der Start
Zu Beginn mietest Du am besten e n b s zwei Loka e in guter Lage Denke daran, die Kuche g e ch auszubauen (Lager, Luftung etc) da die P zzeria spater sonst extra geschlossen werden muß
Denk dran, daß Du schlechtes, wenig motiviertes Personal mit besserer Bezahlung zu mehr Leistung bringen kannst.

Finanzen
Sei nicht frustriert, wenn Du zunächst keinen Gewinn machst. Dein Kundenstamm wächst, und nach einem Jahr geht es meistens schon viel besser

Pizza Rezepte
Stelle anfangs keine teuren Pizzen her – die Zutaten kosten ein Vermögen.
Backe lieber einige billige (Zutaten bis 2 Dollar) und sehr beliebte Pizzen.

Pizzawahn in Pizzaworld – hier ist die Vision eines jeden Rundbrot-Bäckers wahr geworden: Es gibt nur noch ein Nahrungsmittel und es heißt Pizza. Und da es strikt verboten ist, die italienische Flachtorte selbst zu fabrizieren, ist die Milliardenbevölkerung dieses Planeten auf Lokale angewiesen.

Du willst Geld verdienen? Dann bau Dein eigenes weltweites Netzwerk von Venedig bis Tokio auf und werde mit legalen und selbstverständlich illegalen Mitteln der größte Pizza-Mogul aller Zeiten.

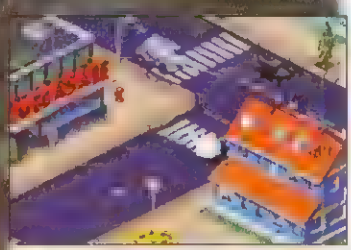
Bevor Du Deine ersten Schöpfungen aus dem Ofen ziehst, mußt Du Dich jedoch für ein Einzelspiel oder den Karriere-Modus entscheiden. Im ersteren kannst Du sämtliche Spielvorgaben selbst festlegen. Du suchst die Städte aus, in denen Du spielen willst, das Spielziel und wieviel Geld jedem Spieler zur Verfügung stehen soll. Zudem kannst Du diverse Automatikfunktionen hinzuschalten, die Dir vom Personal-Management über Marketing-Strategien bis hin zu illegalen Geschäften alles abnehmen.

In der Karriere hingegen, in der Du 20 Missionen in 20 Städten der Welt erfüllen mußt, ist die Automatik nicht mehr zuschaltbar. Hier mußt Du alles per Hand organisieren: Filialen anmieten, Personal einstellen, die Lokale ausstatten, Marketing-Kampagnen planen und natürlich die Pizzen selbst entwerfen, um die Speisekarten zusammenzustellen. **Der Pizza-Editor ist das Herz des Spiels. Hier belegst Du für jeden Geschmack den Hefeteig mit bis zu 80 verschiedenen Zutaten.** Neben Standards, wie Tomaten und Mozzarella, werden Feinschmecker auch mit Schlangen, Ameisen oder Maden beglückt – in Asien ein Renner.

Um die Bäckerei aufzulockern, gibt es einen „illegalen" Spielteil, in dem Du Konkurrenten sabotierst, Polizei und Bürgermeister bestichst oder mit kleinen Echtzeit-Spielchen Schwarzgeld verdienst. Das wird, erst mal gewaschen, wieder in legale Geschäfte gesteckt. Ziel ist es, auch in der Unterwelt hohes Ansehen zu genießen.

„Pizza Syndicate" geht in jeder Beziehung sehr stark ins Detail. So muß zum Beispiel jede Pizzeria vernünftig eingerichtet und auf das Publikum zugeschnitten sein – von Tisch und Stühlen über richtig plazierte Heizkörper bis hin zur jeweiligen Musikauswahl. Jeder Gast hat ganz spezielle Vorlieben und Abneigung, so daß Du immer den richtigen Kompromiß zwischen Kosten und Qualität schließen mußt.

Das Gleiche gilt für den komplexen Marketing-Teil, in dem Du diverse Arten von Werbung mit unterschiedlichen Inhalten erfolgversprechend aufeinander abstimmen mußt.



Mini-Mission: Hier fährst Du als Kurier für das Syndikat. Die roten Kreislinien markieren das Ziel, Polizei-Autos müssen selbstverständlich gemieden werden

Das kurze Tutorial hilft bei diesem komplexen Zusammenspiel der Komponenten leider nur wenig, so daß „Pizza Syndicate" erst nach sehr langem Spielen durchsichtig wird. Gepaart mit einer sehr unübersichtlichen Benutzerführung, schreckt dies Einsteiger ab. Wer sich jedoch einmal in der Wirtschaftssimulation festgebissen hat, der wird ihre Vielfalt zu schätzen wissen und viel Zeit vor dem Monitor verbringen. Pizza- und Wirtschaftsfans sind hier, nicht zuletzt dank des Karriere-Modus, sehr lange gefordert.

PC D

Pizza Syndicate
Wirtschaftsspiel für Profis

ca. 80 DM | Software 2000 | 1 Spieler

Min. Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD *Empf.* Pentium 200 32 MB RAM Win 95, 200 MB HD

Grafik | Sound | Dauerspaß 2

Sehr komplexer Funktionsumfang, schöne Automatisierfunktion, mit Kampagne

Für Einsteiger zu vertrackt und wenig zugänglich, sehr unübersichtlich

Knusprige, reich belegte Wirtschafts-Pizza für echte Gourmets. Leider ist die Optik Käse

2

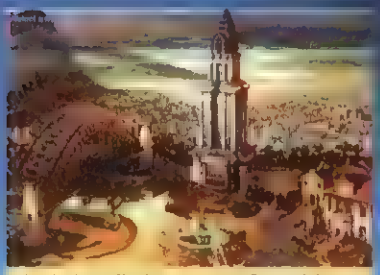
Text: Knut Gollert

CHECK

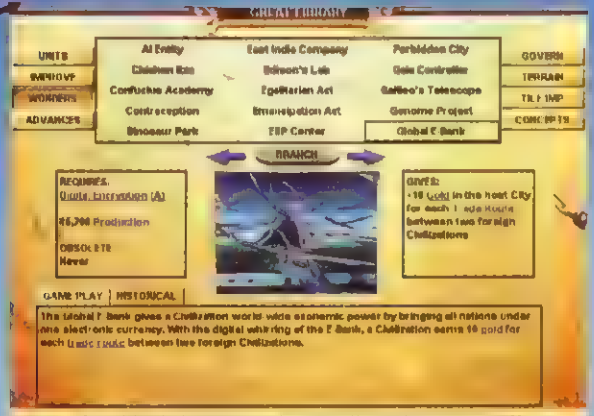
CIVILIZATION

CALL TO POWER

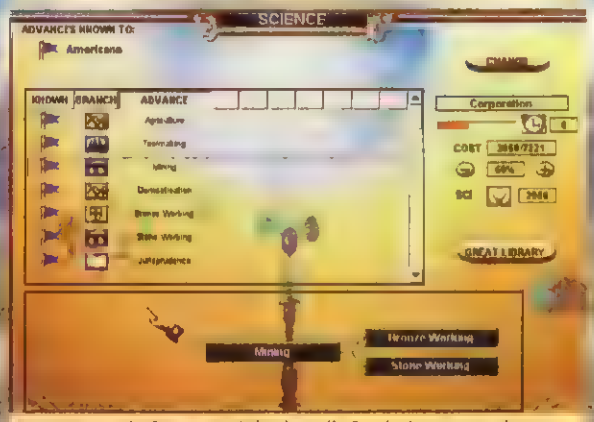
Pixelmännchen an die Macht! Führe Dein Volk durch 7000 aufregende Jahre Menschheitsgeschichte, besiege den Feind und werde zum König der Welt.



Hat Dein Volk eine neue Stufe erreicht, dann gibt es zur Belohnung ein Gebäude



Die große Bibliothek: Hier werden Dir alle wichtigen Begriffe aus dem Spiel genau erklärt, zum Beispiel die „Global E-Bank"

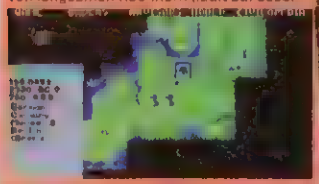


Das Wissenschaftsmenu: Halt über alle Entdeckungen und neuen Technologien auf dem Laufenden

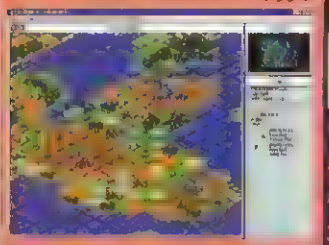
INFO

Die Vorgänger

„Civilization: Call to Power" ist der dritte Teil einer erfolgreichen Serie. Bereits 1991 erschien der erste Teil in Deutschland. Den zweiten Teil von 1997 gibt es noch im Handel. Interessant für Besitzer von langsamen Rechnern (läuft auf 386er)



Bahnbrechend „Civilization 1" (1991)



Für Windows „Civilization 2" (1997)

Neue Spezialeinheiten

Sklaventreiber
Fangt feindliche Arbeiter und setzt sie als billige Arbeiter ein

Priester
Macht Bevölkerungen unglücklich und treibt sie zum Widerstand

Revolutionär
Befreit Sklaven und stiftet die Bevölkerung zur Rebellion an

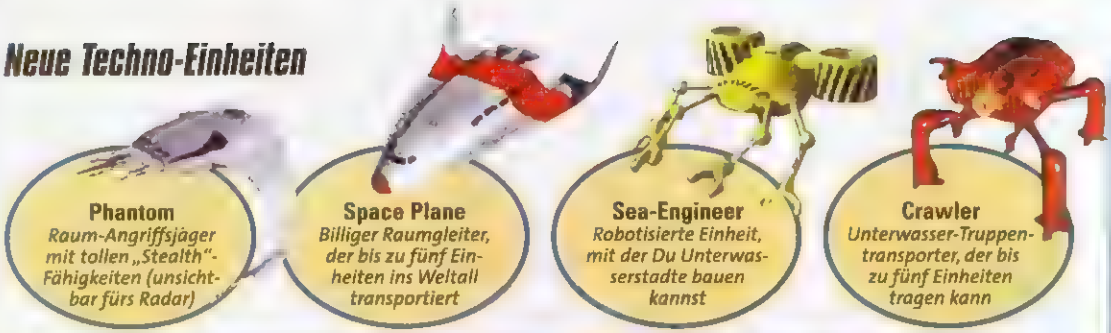
Rechtsanwalt
Verklagt gegnerische Firmen und legt ganze Industriezweige still

Fernsehprediger
Gleiche Funktion wie Priester. Effektiver und schwerer zu entdecken

Öko-Terrorist
Sabotiert technische Errungenschaften in Städten des Feindes

Cyber Ninja
Spioniert feindliche Städte aus. Kann Atombomben zünden

Neue Techno-Einheiten



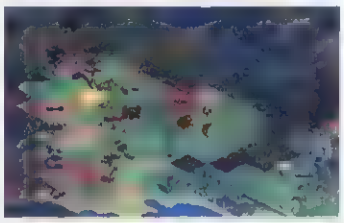
Phantom
Raum-Angriffsjäger mit tollen „Stealth"-Fähigkeiten (unsichtbar fürs Radar)

Space Plane
Billiger Raumgleiter, der bis zu fünf Einheiten ins Weltall transportiert

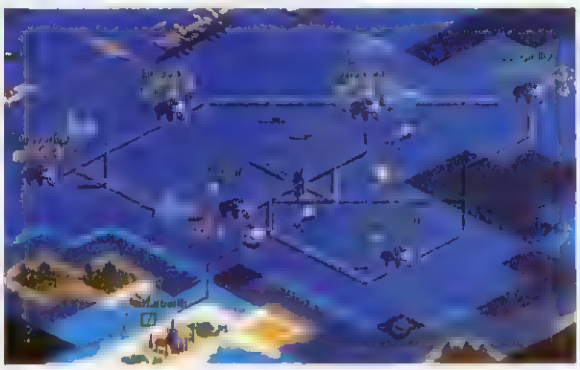
Sea-Engineer
Robotisierte Einheit, mit der Du Unterwasserstadte bauen kannst

Crawler
Unterwasser-Truppentransporter, der bis zu fünf Einheiten tragen kann

Der Hauptspielbildschirm: Landschaftsbereiche, die von Deinen eigenen Truppen besetzt sind, erscheinen aufgehellt. Schwarze Bereiche sind noch unerforscht, abgedunkelte Regionen stehen nicht unter Deinem Einfluß



Eine Deiner Raumstationen wird von feindlichen Einheiten angegriffen

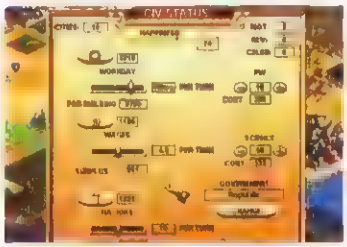


Untersee-Bebauung: Stadte unter Wasser sind durch Röhrensysteme miteinander verbunden. Zusätzlich können Tauchboote Verbindungen schaffen

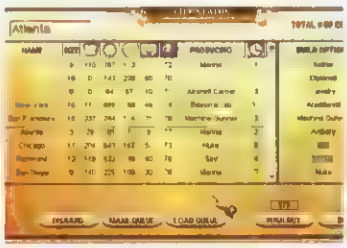
TiPS

Leichter zivilisieren

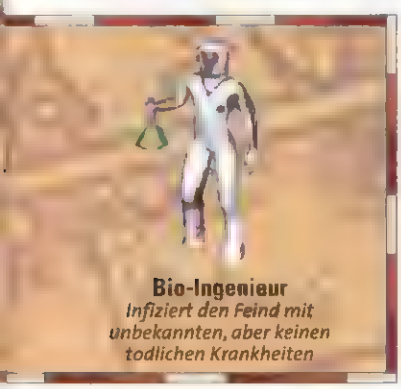
- Der erste Siedler sollte so schnell wie möglich eine Stadt grunden. Deshalb spezialisieren, Gegend nach Bauplatz absuchen, laden und dort sofort bauen
- Jede Stadt braucht eine eigene Schutztruppe. Deshalb so schnell wie möglich eine Armee-Einheit produzieren und in der Stadt positionieren
- Merke: Wissen ist Macht. Je eher Du neue Technologien einsetzen kannst, desto großer ist Dein Vorteil gegenüber den Nachbarn. Deshalb die Ausgaben für Forschung möglichst hoch (50 bis 60 Einheiten) ansetzen
- Möglichst früh den Wert für öffentliche Ausgaben hochsetzen. Nur wenn in diesem Bereich Gelder zur Verfügung stehen, kannst Du die Umgebung der Städte verbessern. Anfangs Farmen und automatische Fischfänger bauen



Mit diesem Menü legst Du die Arbeitsbedingungen Deiner Leute fest



Hier wird ein schneller statistischer Überblick über alle Städte geliefert



Bio-Ingenieur
Infiziert den Feind mit unbekannten, aber keinen todlichen Krankheiten

Ansiedeln oder nicht ansiedeln, das ist hier die Frage. Soll es das edle Seegrundstück mit Blick auf die Nachbarinsel sein oder lieber die unwegsame Felsparzelle mit Gold im Boden? Wenn Dein Volk im harten Wettstreit um die Krone der Schöpfung eine Chance haben soll, dann ist weise Voraussicht oberste Siedlerpflicht.

Nur wenn Deine Stadt Zugang zu Bodenschätzen und Nahrungsmitteln hat und möglichst an einem Fluß oder am Meer liegt, sind die Entwicklungschancen günstig. Ist ein solcher zukunftsträchtiger Platz einmal gefunden, lohnt sich dort der Städtebau. Mit einem simplen Mausklick wird Dein Nomade seßhaft, fruchtbar und vermehrt sich.

Jetzt bleiben Dir 7000 Jahre, um aus Deinem einsamen Steinzeitjäger ein ganzes Raumkrieger-Imperium zu machen. Um das Volk zu entwickeln, mußt Du Forschung betreiben. Hier stehen verschiedene Wissenschaftsrichtungen zur Verfügung, in die Du Gehirnschmalz investieren kannst. **Erforscht Du zum Beispiel ein Alphabet, dann erhöht sich automatisch das Bildungsniveau, die Kriminalitätsrate geht zurück, und die Produktivität steigt.** Im Laufe der Jahre stehen immer neue Technologien zur Verfügung. Sind die Leute am Anfang noch zu Fuß unterwegs, so kannst Du ein paar hundert Jahre später schon Streitwagen und Galeeren nutzen, um irgendwann in ferner Zukunft mit Unterseebooten und Raumschiffen durch die Gegend zu flitzen.

Um Dir das Entwicklungsgeschäft zu erschweren, ist Dein Volk nicht allein auf der Welt. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad triffst Du auf aggressive Konkurrenzvölker, die ebenfalls nach der Vorherrschaft auf dem Planeten streben. Hier sollten nicht immer gleich die Waffen sprechen. Durch geschickte Bündnispolitik kannst Du die anderen Völker gegeneinander ausspielen und Dich so geschickt durch alle Gefahren lavieren.

Alte Spielhasen werden sicher längst gemerkt haben, daß „Civilization: Call to Power" kein neues Spielkonzept zugrunde liegt. Das Ur-„Civilization" wurde bereits 1991 von Spiele-Guru Sid Meier für Microprose entwickelt und 1997 in „Civilization 2" fortgesetzt. Inzwischen sind die Rechte am Programm an Activision weitergegangen.

Die neuen Entwickler haben sich erfolgreich bemüht, dem bewährten Spielprinzip neue Finessen zu entlocken. Die Grafik-Engine hat eine umfassende Frischzellenkur hinter sich. Die isometrische – also schräg von oben gezeigte – Landschaft ist ansehnlich, alle Einheiten sind putzig gezeichnet und gut zu unterscheiden.

Auch das Steuerungsinterface wurde vollständig überarbeitet. Das fummelige Stadtmanagement der Vorgänger ist einer komfortablen Maussteuerung auf dem Hauptbildschirm gewichen. Die einzelnen Einheiten werden jetzt praktischerweise mit einem einzelnen Button durchgeschaltet. Wichtige Ereignisse erscheinen als Info-Icon auf dem Schirm und können jederzeit abgerufen werden. Landverbesserungen, sprich die Entwicklung von Erzminen, Farmen und ähnlichem, konnten früher nur von Siedlereinheiten ausgeführt werden – jetzt kannst Du direkt per Mausklick eingreifen und höchstpersönlich bauen.

Spielerisch ein weiter Schritt nach vorne: Bis zu neun Einheiten lassen sich zu einem Verband zusammenfassen und gebündelt dem Feind entgegenwerfen. Geht der dann immer noch nicht in die Knie, kommt eine der vielen neuen Einheiten zum Einsatz. Oko-Terroristen sabotieren Industrien, Anwälte verklagen den Feind, und Prediger stacheln zum Aufruhr an.

„Civilization: Call to Power" ist eine mehr als gelungene Neuauflage des Strategie-Klassikers. Alle Pluspunkte des unverwüstlichen Spielprinzips wurden übernommen, viele frische Ideen sorgen für neue Motivation, nervender Schnickschnack blieb außen vor. Fans und Neueinsteiger werden das Spiel gleichermaßen lieben.

PC D/E

Civilization: Call to Power

Strategiespiel für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM | Activision | 1-16 Spieler

Min Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 550 MB HD *Empf* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95

Grafik 2 | Sound | Dauerspaß

+ Übersichtliche Grafik, gutes Tutorial, leicht verständliche Steuerung
- Akustisch magerer Kampfbildschirm, sehr abstrakt, nervende Kommentare

Gelungenes, sehr schnittiges Nachfolgemodell eines zeitlosen Spiele-Renners

1

Text: Volker Weitz

RollerCoaster TYCOON

Eine Kirmes ohne Coaster ist wie Weißbrot ohne Toaster! Konstruiere die tollsten Achterbahnen und werde zum König des Rummelplatzes.

Zu spät, es gibt kein Zurück mehr. Dein Wagen hat den höchsten Punkt der Bahn erreicht und wird Dich gleich gnadenlos in die Tiefe stürzen. Die Beschleunigung drückt Dich mit der dreifachen Erdanziehung in den Sitz. Der erste Looping kommt unaufhaltsam naher. Für kurze Zeit steht die Welt auf dem Kopf, Dein Magen wird umgekrempelt und die Augen treten aus den Höhlen – prima!

Auf dieses zumindest zweifelhafte Vergnügen möchten echte Achterbahnfans nicht verzichten. **Wenn irgendwo auf der Welt ein neuer Coaster (Achterbahn) eröffnet wird, wandern ganze Heerscharen zu dieser brandheißen Attraktion und geben sich die volle Adrenalin-Dröhnung.**

Wenn Du den Geschwindigkeitskick ohne Gefahr für Leib und Leben am Rechner simulieren willst, dann kannst Du mit dem „RollerCoaster Tycoon" von Microprose voll zuschlagen. Ähnlich wie bei „Theme Park" von Bullfrog baust Du auch hier einen kompletten Rummelplatz und verwaltest ihn anschließend

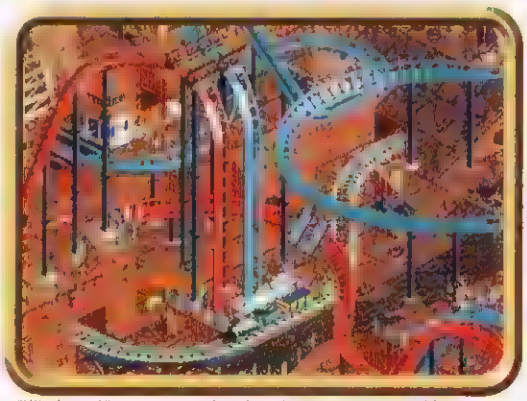
Der Clou an der Sache: Du pflanzt nicht nur fertige Karussells in die Landschaft, sondern kannst eigene Attraktionen entwerfen. Je wilder Deine Achterbahnen ausfallen, desto begeisterter sind die Besucher und um so heftiger klingeln die Kassen. Bastelst Du etwa ein zahmes Kinderkarussell für die Kleinen, dann kannst Du logischerweise nicht allzuviel Eintritt verlangen. Stellst Du dagegen eine spektakuläre Achterbahn in die Landschaft, dann zahlt die Kirmes-Kundschaft Höchstpreise.

Bevor Du loslegen kannst, mußt Du einen passenden Bauplatz auswählen. Insgesamt stehen 21 unterschiedliche Landschaften zur

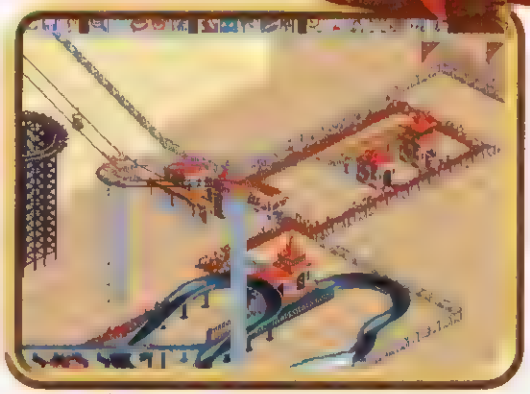
TiPS

Der aufgeräumte Park

- Besucher machen Müll! Besonders wichtig ist deshalb eine funktionierende Putzkolonne. Mindestens vier Putzmänner sind in jedem der Szenarios sinnvoll. Zwei Angestellte sollten nur die Wege fegen und die Mülleimer leeren. Die andern beiden mähen zusätzlich den Rasen und bewässern die Beete.
- Die Forschung immer auf maximale Finanzierung stellen. So kommst Du schnell zu besonders spannenden Karussells und holst das Forschungsgeld durch die Fahrpreise wieder herein.
- Der Eintritt in den Park kann ruhig 25 bis 30 Mark betragen.



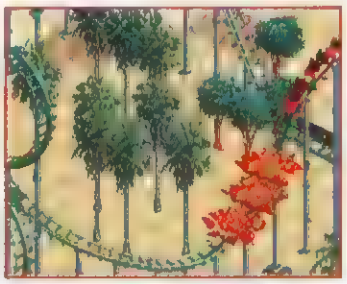
Völlig losgelöst: Das Nonplusultra der Coaster-Entwicklung stürzt die Fahrgäste im freien Fall in die Tiefe



Mit dem praktischen Sessel-Lift kannst Du die Besucher quer durch den Park transportieren und noch Geld dafür verlangen

Sehr langsam und deshalb ein feuchter Spaß für die ganze Familie

Steckst Du Geld in die Forschung, dann stehen bald neue Coaster zur Verfügung



Ups, dieser Coaster zeigt Schwächen im Design und eine formschöne Explosion

Durch unterschiedliche Zoomstufen behältst Du jederzeit die Übersicht über den Rummelplatz

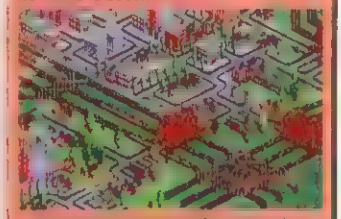
Der pure Wahnsinn: In der Bob-Bahn flitzen die Wagen ohne jede Bremsmöglichkeit fast in den Abgrund

Auf praktischen Stelzenkonstruktionen kannst Du Achterbahnen sogar über Flüssen und Seen bauen

INFO

Transport Tycoon

Der Programmierer von „RollerCoaster Tycoon" ist kein Unbekannter: Der Engländer Chris Sawyer hat bereits 1994 das hervorragende „Transport Tycoon" fast im Alleingang für Microprose entwickelt. In diesem Spiel kümmerst Du Dich um ein landesweites Transportunternehmen und siehst zu, daß Du die Konkurrenz ausstichst.



„Transport Tycoon" läuft auch auf langsamen 386er Rechnern

Verfügung, wovon Du anfangs nur fünf frei anwählen kannst. Den Rest der 3D-Bauplätze darfst Du erst freispielen. So mußt Du je nach Szenario eine bestimmte Summe mit Deinem Park erwirtschaften oder eine vorgegebene Besucherzahl erreichen.

In jeder Mission steht nur ein begrenzter Geldvorrat bereit, den Du effektiv einsetzen mußt. Du kannst über vierzig unterschiedliche Karussells bauen, Dein Geld für die Coaster-Forschung ausgeben oder auch zugkräftige Marketing-Kampagnen starten. Und natürlich verlangen alle Deine Angestellten am Ende des Monats ihren Lohn.

Die richtig heißen Attraktionen baust Du selber. Mit einem etwas fummeligen Editor setzt Du, wie bei der Modelleisenbahn, die Achterbahnen zusammen und testest sie anschließend auf Besuchertauglichkeit. Doch Vorsicht, bastelst Du zu wilde Kurven, dann fliegen Deine Pixelmännchen aus der Bahn.

Gäbe es einen Extrapreis für Putzigkeit pro Quadratpixel, „RollerCoaster Tycoon" wäre schon jetzt der Jahressieger. Es wuselt und krabbelt auf dem Bildschirm, daß es eine wahre Freude ist. Voller Stolz betrachtest Du Dein Werk und vergißt dabei fast, wieviel Arbeit im Kirmes-Management steckt.

Trotz der wunderhubschen Prasentation lauert eine ausgewachsene Wirtschaftssimulation im Programm. Die ist zum Gluck dank einfachster Steuerung stets beherrschbar. Für Kirmes- und Simulationsfans ist dieser Happen also gleichermaßen ein Muß.

PC D

RollerCoaster Tycoon

Simulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Microprose | 1 Spieler

Min: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 8 MB HD. Empf: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD, Soundkarte

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Superreichte Steuerung, sehr abwechslungsreich, lange motivierend

Kein Mehrspieler-Modus, keine Zeit, alte Funktionen, umständlicher Editor

Originellster Kirmes-Trubel für Coaster-Fans und Freunde intelligenter Computer-Unterhaltung

1

Text: Volker Weitz

CHECK

STREET SKATER

Professionelle Skateboarder leben gefährlich: Oft sind die waghalsigen Sprünge mehrere Meter hoch.

Null Bedarf, Dir blaue Flecken zu holen – aber trotzdem Lust auf Skateboard-Feeling? Dann ist „Street Skater" genau das Richtige für Dich.

Ohne Reue wird durch wilde Skater-Parks gebrettert, die alles bieten, was für einen ordentlichen Kick nötig ist: In Halfpipes wirst Du durch die Luft geschleudert, Rampen sorgen für wilde Flugeinlagen, und Treppengeländer lassen sich als Rutschbahn mißbrauchen. Als echter Skater gibst Du im Flug natürlich haarsträubende Akrobatik-Einlagen zum besten: Wenn Du neben dem Sprungknopf das Joypad noch in eine beliebige Richtung druckst, sind die Zuschauer von Deinen Stunts beeindruckt.

Für die Tricks kassierst Du Punkte: Nur wenn das Kurslimit überboten wird, darfst Du nach einer Bonusrunde im nächsten Parcours antreten. **Punkte gibt es nicht nur für möglichst riskante, artistische Darbietungen, sondern auch für die Rundenzeit: Vom Start weg zählt eine Uhr nach unten.** Vertrödelt man zuviel Zeit mit Stunt-Versuchen und schafft es nicht rechtzeitig bis zum nächsten Check-Point, ist die Fahrt beendet. Um schneller zu werden, brauchst Du nicht ständig anzutauchen – ein Knopfdruck genügt, um bis zur Maximalgeschwindigkeit zu beschleunigen.

Vier Skater gehen an den Start. Sie unterscheiden sich in Geschwindigkeit, Beschleunigung, Kurvenfahren und Sprungkraft. Nach jedem erfolgreich abgeschlossenen Kurs darfst Du vier Bonuspunkte auf die Werte verteilen, um Deinen Geschicklichkeits-Level zu verbessern. So schaffst Du noch wildere Stunts und schnellere Zeiten. Begleitet wird die flotte Fahrt von ebenso rasanten Rhythmen: Die rockigen Audio-Tracks von I against I, All oder Gas Huffer haben das Zeug, auch außerhalb von „Street Skater" zu Rennern zu werden

Im Highscore-Kampf gegen einen Freund macht „Street Skater" am meisten Laune – alleine hast Du zu schnell den Dreh raus. Durch die simple Steuerung verlieren besonders die Bonusrunden in der Bowl und der Halfpipe ein wenig an Reiz: Du spulst Dein Trick-Programm herunter, die Stunts fordern Dein Geschick nur minimal und gelingen immer. Trotzdem macht das Spiel Spaß: Die flotte Grafik mit den bunten Graffiti-Texturen und das abenteuerliche Kursdesign bringen das richtige Flair 'rüber. Technisch gibt es daran nichts zu bemängeln.

PS D/E

Street Skater

Rennspiel für Einsteiger

ca. 100 DM | EA Sports | 1-2 Spieler

• unterstützt Memory Card • Dual Shock

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 3

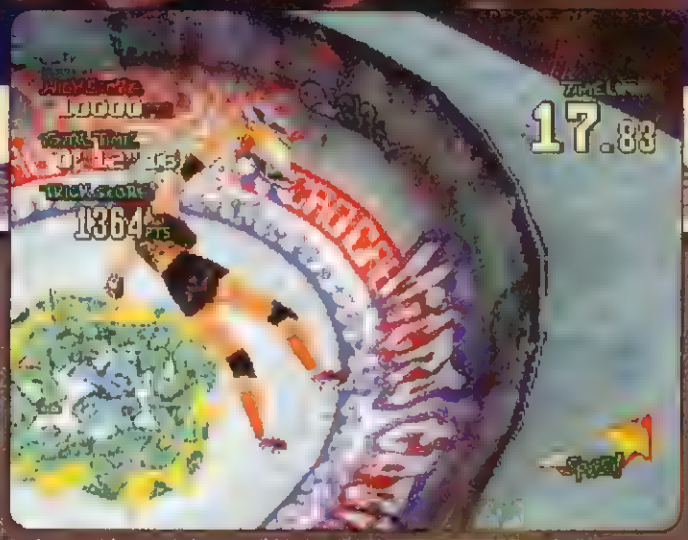
Gute Grafik-Engine, dafür ruckelfreies Bild, liefert fetzige Soundtrack

Stunts sind zu einfach, das Spiel verliert schnell an Reiz

Rasante Skateboard-Action mit toller Musik – doch auf Dauer zu wenig Abwechslung

2

Text: Andreas Ulrich · Fotos: Bongarts (2)



In der Bowl (englisch für Kugel) [illegible] um mit gewagter Akrobatik möglichst viele Punkte zu sammeln

Fahr zum Himmel: Je höher Dein Sprung, desto mehr Punkte winken

TIPS

Highscore-Jagd für Skateboard-Checker

Damit Du bei „Street Skater" schnell auf den ersten Platz kommst, solltest Du Dir folgendes einpragen.

- Alle Punkte zahlen: Nutze jedes Blumenbeet und jeden Randstein zum Grinden – es gibt zwar immer nur 300 Punkte, aber die können am Ende entscheidend sein
- Zeit bedeutet Punkte: Halte Dich in den Halfpipes nicht zu lange auf – wenn Du Tricks mehrmals vorführst, bekommst Du immer geringere Wertungen dafur. Nimm lieber die Zahler für die uberschüssige Zeit mit
- Timing ist alles: Fahre in moglichst spitzem Winkel an ein Geländer, um darauf zu springen – ansonsten springst Du schlicht daruber hinweg und fällst auf die Nase, was nicht nur massig Zeit, sondern auch gleich 300 Punkte kostet.

In der Halfpipe: Sprungkraft und Geschwindigkeit sind ausschlaggebend für gute Wertungen der strengen Punktrichter

Zuviele Wiederholungen verderben die Einschaltquote – äh, die Punkte

AKTION!

Wer will sich selbst aufs Brett schwingen? Wir verlosen 3 Skateboards von One Foot Productions/Skater's Corner im Wert von je 350 Mark. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 114. Aktionsschluß ist der 21.4.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Gute Fahrt: Die Kurse gleichen eher einer Achterbahn als einer Straße

Im Ziel bewunderst Du Deine Fahrt in der Zeitlupen-Wiederholung

Auf Knopfdruck wird beschleunigt, nerviges Antauchen entfällt

Wenn das der Gärtner sieht: Beete eignen sich prima zur Punkte-Ernte

"Dein Leben für Dein Schicksal"

"Ein wundervoll animiertes, einfallsreiches und aufwendiges Rollenspiel der Toshinden-Schöpfer"
Gamers' Republic

Mach Dich auf eine phantastische Rollenspiel-Reise durch eine beeindruckende Welt im Anime-Stil.

Begegne einem wandlungsfähigen Helden. Erziehe es zu Deiner Verbündeten. Wähle Deine [illegible] und zu Deine Feinden.

GUARDIAN'S CRUSADE

Manchmal folgt Deine Bestimmung Dir!

PlayStation

ACTIVISION
www.activision.de

Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, wenden Sie sich an: info@activision.de

[illegible]

Micro Machines 64 Turbo

Superschnell, aber unbewaffnet: der Speedster

Sie sind klein, flink und sehr gemein: Die „Micro Machines" sind wieder los und sorgen für großen Spaß im Mikrokosmos.

Schadenfreude ist die schönste Freude, das wissen Videospieler nicht erst seit „Worms". Bereits seit Anfang der 90er Jahre sorgen kleine, digitale Flitzer in virtuellen Küchen und Gärten für Heiterkeit. Die simple Spielidee, mit einigen Freunden in Miniatur-Autos um die Wette zu rasen, feiert mit „Micro Machines 64 Turbo" nun endlich ihr N64-Debut.

Für all diejenigen, die noch keinen „Micro"-Eintrag in ihrem Führerschein besitzen, hier noch einmal die Spielregeln: **Du nimmst in einem Spielzeugauto, -boot oder -panzer Platz und rast dann mit bis zu sieben Freunden auf Billardtischen, in Eßzimmern oder Laboratorien um die Wette.** Die Kurse sind hierbei nicht nur mit reichlich Hindernissen gespickt, sondern auch mit Extrawaffen. Neben Minen oder Hämmern zum Zerdeppern von Gegnern lassen sich auch Schutz-Kraftfelder einsammeln. Wer zu langsam ist und den Bildschirmausschnitt verläßt, scheidet aus, bis ein Sieger feststeht.

Auch Solo-Rasern bietet das neue „Micro Machines" reichlich Spielspaß. Zehn Spielmodi – darunter Time-Trial und ein herausfordernder Challenge-Modus – sowie fünf Schwierigkeitsgrade bieten Einsteigern und Profis gleichermaßen Herausforderungen. Insgesamt stehen 48 Kurse auf der Fahrtroute und 32 Vehikel in Deiner Garage.

Wie es sich im Polygon-Zeitalter gehört, präsentiert sich der Neuling der Serie mit flotter 3D-Optik und rotierender Kameraperspektive. Das ist auf der einen Seite zwar sehr löblich, andererseits erschwert manchmal ein ungünstiger Blickwinkel die Übersicht. Nicht selten erkennst Du Hindernisse erst dann, wenn Du bereits dagegen gedonnert bist. Dies ist neben der dürftigen Soundpalette allerdings der einzige Kritikpunkt an einem ansonsten prima gelungenen Fun-Racer.

„Micro Machines" in alter, witziger Tradition: Auf einem gigantischen Billardtisch dienen Queues und Spielkarten als Sprungschanzen und Hindernisse

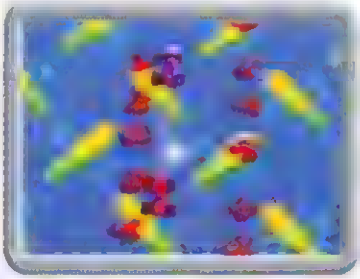
Die Big-Wheels sind recht langsam

Keine Chance für Schummler: Wer zu lange vom Pfad abweicht, explodiert

Ausnahmezustand: Die Panzer können schießen und per Extra Minen legen

TiPS

- Lerne die Kurse auswendig und suche nach möglichen Abkürzungen. Manchmal kannst Du abseits der Strecken zwischen Hindernissen hindurchfahren und Dich auf diese Weise nach vorne mogeln.
- Setze, um Kurven besonders eng zu nehmen, ruhig die Bremse ein. Wie beim echten Autofahren ist leichtes Anbremsen und anschließend Herausbeschleunigen aus der Kurve ein gutes Mittel für den Weg an die Spitze.
- Schmale Brucken eignen sich ideal dazu, Gegner in den Abgrund zu befördern. Befindest Du Dich mit einigen Kontrahenten auf gleicher Höhe, lenke kurz zu beiden Seiten. Auch wenn sie nicht in die Tiefe sturzen, macht es sie nervös und provoziert Fahrfehler.
- Willst Du im Mehrspieler-Duell auf Nummer Sicher gehen, so fahre dicht hinter dem Pulk. So besitzt Du eine etwas längere Reaktionszeit, um Hindernissen auszuweichen. Wichtig ist jedoch, daß Du stets innerhalb der Streckenmarkierung bleibst



Mit dem Greifarm kannst Du Vordermänner gemein nach hinten ziehen

Gewinnen zahlt sich aus: Wenn Du den ersten Platz belegst, erhältst Du ein Auto

Eines von vielen Extras: der Hammer

Diese Sprungschanze stinkt zum Himmel!

Diese Kisten eignen sich prima dafür, Gegner über die Tischkante zu schubsen

N64 D

Micro Machines 64 Turbo

Rennspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 140 DM | Codemasters/Konami | 1-8 Spieler

- unterstützt Controller Pak, Rumble Pak

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß

Viele Kurse, Fahrzeuge und Spielmodi, simple und zeitlos geniale Spielidee

Gelegentlich sorgt die rotierende Kamera für mangelnde Übersicht

Das Multiplayer-Spiel schlechthin – Nervenkitzel und ein wundes Zwerchfell garantiert!

2

Text: Michael Martin

Superbike World Championship

Auf nur zwei Rädern saust Du durch den neuen Flitzer der „Bleifuß"-Macher.

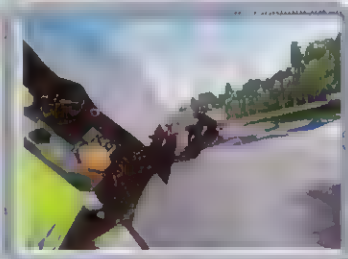
Motorrad-Simulationen sind ein Graus für die Entwickler, denn sie gehören zu einer Sparte, in der auf Computern der Kompromiß zwischen Spielspaß und Wirklichkeitsnähe nie richtig gefunden wurde. **Entweder sind Motorrad-Rennen actionlastig und spassig oder aber realitätsnah und gleichzeitig dröge und furchtbar schwer.**

Auch „Superbike World Championship" von den „Bleifuß"-Machern bei Milestone ändert nichts an dieser Bilanz. Das Spiel will beide Fliegen mit einer Klappe schlagen und bietet darum einen Action- und einen Simulations-Modus. Die Idee ist lobenswert, die Umsetzung allerdings nicht hundertprozentig gelungen, da sich der Action-Modus lediglich als Simulation für Einsteiger enttarnt.

Du fährst mit Deinem Motorrad über die zwölf „Superbike"-Strecken dieser Welt und versuchst, die Meisterschaft zu gewinnen. Abwechslungsreiche Spaß-Modi fehlen dabei leider genauso wie das richtige Geschwindigkeitsgefühl. **Grafisch gibt es allerdings viel zu staunen, da sowohl die Maschinen als auch die Effekte und Schatten äußerst gut gelungen sind.** Zweirad Fans werden mit Sicherheit ihre helle Freude an den „Superbikes" haben, Gelegenheitsfahrer müssen sich zu lange einarbeiten.

Die 3D-Optik ist gelungen

Im Setup schraubst Du an Feinheiten



Aus dieser Perspektive fahren nur Profis

Gefährlich: das Drängeln in der Kurve

PC D

Superbike World Championship

Motorradsimulation für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | EA Sports | 1-18 Spieler

Min. Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 150 MB HD. *Empf.* Pentium II, 32 MB RAM, Win 95, 400 MB HD, Voodoo2 Karte

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Sehr schöne, detaillierte 3D-Grafik

Action- und Simulations-Modus

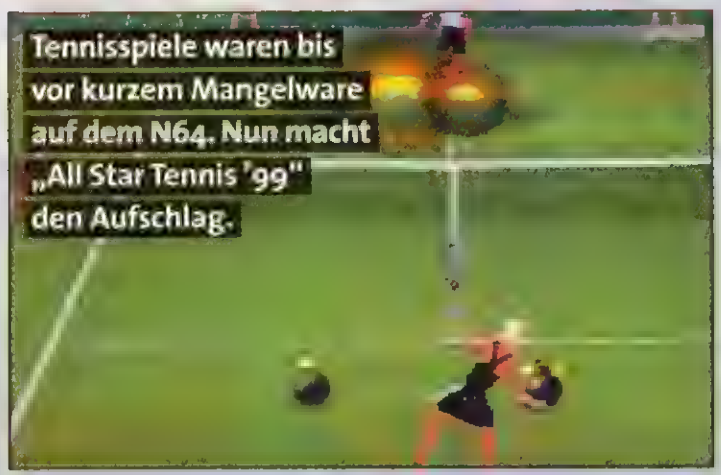
Ohne Lenkrad sehr schwer, wenig realistisches Geschwindigkeitsgefühl

Nase auf den Tank! Durchaus schöne, aber keineswegs bahnbrechende Zweiradsimulation

2

Text: Knut Gollert

All Star Tennis '99



Beim Bomb-Tennis müssen die Spieler genau aufpassen, wo sie hinlaufen

Zu Beginn kann der Spieler entscheiden, ob er ein Freundschaftsspiel, ein Turnier oder den eher als Zugabe gedachten Bomb-Tennis-Modus bestreiten will. Jedesmal kann er dabei aus acht realen und vier erdachten Schlägerschwingern wählen. Bei den Damen stehen unter anderem Jana Novotna und Conchita Martinez zur Verfügung, bei den Herren Richard Krajicek und Michael Chang. Da keine erheblichen Unterschiede in den Fähigkeiten der einzelnen Sportler zu erkennen sind, ist diese Auswahlmoglichkeit für den Spielverlauf jedoch ohne jede Bedeutung.

Bis zu vier menschliche Spieler können bei „All Star Tennis '99" gleichzeitig im Doppel antreten und sich gegenseitig Cross- und Longline-Bälle um die Ohren schlagen. Darüber hinaus verfügt jeder Charakter über einen Superschlag, der, wie bei einem Fightspiel, mit einer Tastenkombination ausgeführt wird. Das Timing ist dabei sehr wichtig, da dieser Schlag sonst schnell einmal einen Punkt kostet, anstatt dem Gegenspieler zu zeigen, wie schnell so ein Tennisball wirklich fliegen kann.

Im Turnier mußt Du nacheinander gegen immer stärker werdende Akteure antreten, um am Ende einen Pokal zu gewinnen. **Beim Bomb-Tennis hinterläßt der Ball an jeder Stelle, an der er aufkommt, eine Bombe und schränkt somit das begehbare Feld stark ein.** Das einzige Ergebnis ist hier ein permanentes Grundlinienspiel, das derjenige gewinnt, der als erster einen einigermaßen brauchbaren Stoppball schlägt.

„All Star Tennis '99" verfügt über gute Ansätze. Die Grafik geht in Ordnung, und normale Schläge klappen nach einiger Zeit recht gut. Nur sehr genaue Bälle lassen sich kaum fabrizieren und landen meistens im Aus. Die Anzahl an Spielern ist ausreichend, auch wenn sich diese in ihren Fähigkeiten zu wenig voneinander unterscheiden. Insgesamt gibt es allerdings zu wenig Abwechslung, da Du keine realen Turniere nachspielen kannst.

Kraftakt: Für den Spezialschlag muß man erst eine Power-Leiste aufladen

Der Mehrspieler-Modus ist gelungen und bringt auch längerfristig Spaß

Große Auswahl: Teste Dein Spiel auf acht verschiedenen Bodenbelägen

N64 D

All Star Tennis '99

Tennis-Simulation für Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Ubi Soft | 1-4 Spieler

• unterstützt internen Batteriespeicher

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

Acht reale Tennisprofis in der Auswahl, guter Mehrspieler-Modus, fünf Sprachen

Zu wenige Modi, ungenaue Steuerung, keine realen Turniere

Simulation mit guten Ansätzen, aber zu wenigen Modi. Zu viert macht's mehr Spaß

3

Text: Holger Reher

Hoppe hoppe Reiter: Auf dem magischen Gaul kann sich Goemon nicht nur schneller fortbewegen, sondern auch Energiebälle abfeuern

MYSTICAL NINJA 2 STARRING GOEMON

Humor made in Japan: Goemon wird von einbeinigen Tischlampen bedroht

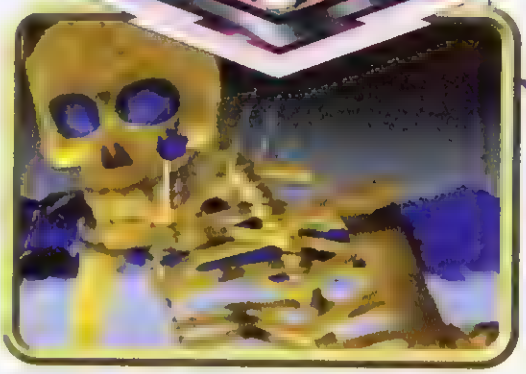
Glaubst Du, Ninjas seien brutale Killermaschinen und sonst nichts? Von Konami wirst Du mit diesem Action-Adventure eines Besseren belehrt.

Eigentlich war die Idee gar nicht mal schlecht: Ein Freund des Titelhelden Goemon hat eine Maschine entwickelt, mit der man Tote wieder zum Leben erwecken kann. Während sich Goemon und sein Kumpel Ebisimaru noch darum streiten, ob zuerst James Dean reinkarniert werden soll oder doch lieber Marylin Monroe, wird die Maschine gestohlen. Jetzt ist guter Rat teuer. Denn wenn erst einmal die bösesten Menschen der Geschichte wieder lebendig werden, sieht's für das mittelalterliche Japan düster aus.

Nun stürzt Du Dich als Goemon in ein aufregendes Abenteuer, um die Maschine zurückzuerobern. Doch vor dem Endkampf mußt Du nicht nur viele Stages durchspielen, sondern auch etlichen Dorfbewohnern einen kleinen Gefallen erweisen. So bittet Dich ein DJ zum Beispiel darum, ihm seine Kopfhörer, Mikrofon und Platte zurückzuholen – Doch nicht nur die vielen Gegner stören Goemon dabei, sondern auch eine komplizierte, schnelle Steuerung und so manche unfaire Stelle

Sämtliche Stages sind – obwohl in 3D-Grafik designt – von der Seite zu sehen, wie es Playstation-Spieler von „Klonoa" oder „Pandemonium!" her kennen. Leider sind sie optisch nicht sonderlich spektakulär in Szene gesetzt, ähnlich wie im ersten „Goemon" (Test in SCREENFUN 6/98). Da macht die Musik schon mehr Lust aufs Spiel: Typisch japanische Klänge wurden gekonnt mit fetziger Rockmusik unterlegt

Zugegeben, bis man sich mit der skurrilen Story anfreundet, vergeht ein wenig Zeit, aber dann freut man sich über ein lustiges Action-Adventure.



Gruselig: Der erste von sehr vielen Zwischengegnern ist ein übergroßes Skelett. Es schießt mit seinem Feueratem auf Dich

Der kleine Ninja kann Wurfmesser schleudern

TIPS

Schritte zum Meister-Ninja

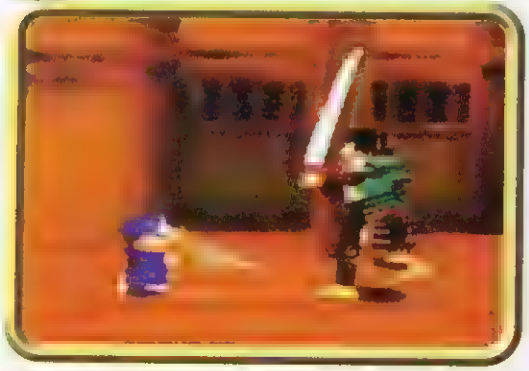
So lustig es in der Welt von „Goemon" auch zugeht, es lauern dennoch viele Gefahren auf dem Weg zum Oberboß

- Achte auf die Waffe. Bei Feindkontakt verliert Dein Held nicht nur einen seiner drei Energiebalken, sondern auch seine derzeitige Waffe. Pro Kontakt wird die Waffe Deines Helden um eine Kraft-Stufe zurückgesetzt
- Das Wechseln der Spielfiguren kann in einzelnen Levels von großem Vorteil sein, da jeder Charakter andere Vorzüge besitzt. Goemon etwa beherrscht als einziger einen Doppelsprung
- Fast jeder Dorfbewohner hat etwas Interessantes zu erzählen oder bittet um einen Gefallen. Rede mit jedem einzelnen!

Zieht mit dem Speckbrett in den Kampf: Ebisimaru

Das Tor zum Edo-Schloß öffnet sich erst, wenn Du fünf Passierscheine besitzt

Spaß am Rande: Das „Goetanic"-Plakat illustriert gut den Humor des Spiels



Ungleiches Match: Kampfwurst Ebisimaru (l.) verteidigt sich mit einem Kochlöffel gegen den doppelt so großen Samurai

Nachdem Goemon durch das brennende Haus aufs Dach gestiegen ist, muß er sich mit einem Kampfroboter herumärgern

N64 D/E

Mystical Ninja 2 – starring Goemon

Action-Adventure für Fortgeschrittene

ca. 130 DM | Konami | 1-2 Spieler

- unterstützt Controller Pak, Rumble Pak

Grafik	Sound	Dauerspaß
4	4	3

Witzige Story, tolle Sounduntermalung, abwechslungsreiche Levels

Unspektakuläre Comic-Grafik, unfaire Levelabschnitte, teils fiese Gegner

Spaßiges Fernost-Abenteuer in der Tradition der Vorgänger. Hobby-Ninjas wird's gefallen

2

Text: Christian Henning

Swing

Eine Kugel kommt selten allein. Spannung verspricht ein Denkspiel jenseits der „Tetris"-Logik – noch dazu aus deutschen Landen.

Warum in die Ferne schweifen, wenn das Gute liegt so nah? „Swing" ist nicht nur ein tolles Denkspiel, sondern wurde von Software 2000 in Eutin im Norden Deutschlands programmiert. Dabei muß es sich vor den japanischen Knobel-Konzepten nicht verstecken!

Auf dem Bildschirm siehst Du jede Menge bunte Kugeln, die farblich sortiert werden müssen. Sobald Du von oben eine neue Kugel ins Spiel bringst, gerät das komplizierte System aus Kugelstapeln und Wippen in Unruhe. Nur wenn Du die Auswirkungen Deiner Hochstapelei im voraus abcheckst, kannst Du drei gleichfarbige Kugeln aneinanderreihen – dann verschwinden diese, und Du hast ein Problem weniger.

„Swing" sorgt mit vielen verschiedenen Spielmodi und Extrakugeln für Abwechslung. Dabei haben die Entwickler nicht nur an Solisten-Spaß gedacht, sondern auch Varianten für zwei Spieler eingebaut. Wer „Tetris" mag und zum Knobeln nicht unbedingt Klötzchen braucht, sollte diesem cleveren Denkspiel eine Chance geben.

Noch bunter als Smarties: Die „Swing"-Kugeln gibt's in 45 Farben

Achtung, die verschiedenfarbigen Kugeln haben unterschiedliche Gewichte!

Teamwork: Im Zweispieler-Modus helft Ihr Euch gegenseitig mit Bonuskugeln

Geliebte Kettenreaktion: Wenn Kugeln verschwinden, wird die Waage entlastet

Während des Spiels kannst Du Hilfstexte und Erläuterungen einblenden

PC | PS | N64 | Sat | D

Swing

Denkspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM | Software 2000 | 1-2 Spieler

- unterstützt Memory Card

Grafik | Sound | Dauerspaß

Innovatives und cleveres Spielkonzept das auch nach Monaten noch motiviert

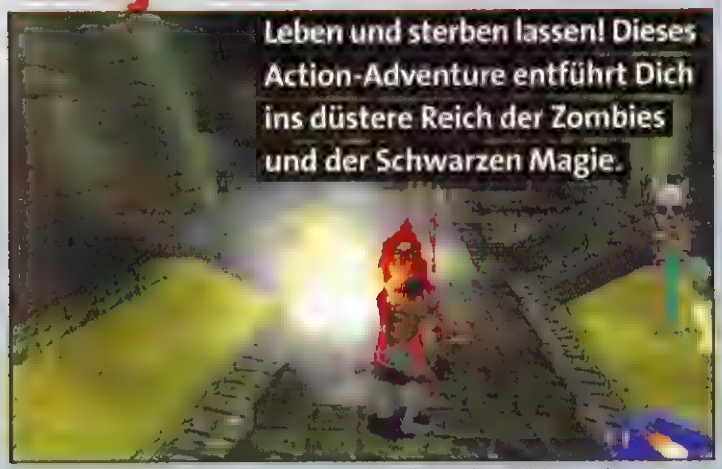
Einarbeitungszeit erforderlich, grafisch so unprickelnd wie Billard-Kugeln

Knobelspaß made in Germany: erfrischend anderes Denkspiel mit bunten Kugeln. Let's swing!

2

Text: Martin Gaksch · Fotos: Maniac (4)

Akuji the Heartless



David Copperfield im Totenreich: Akujis zahlreiche Zaubersprüche werden durch schöne Lichteffekte in Szene gesetzt und vertreiben böse Geister

Gegner zu Lande, zu Wasser und in der Luft: Libellen sind lästige Viecher

Witzige Idee: Nur im Spiegel sieht Akuji die Plattform, auf der er steht

Blickfang: Kesho, Akujis Angetraute, zeigt sich in Zwischensequenzen

Schon mit vielen Spielen wurde versucht, am Thron von „Tomb Raider" als bestem Action-Adventure zu sägen. Doch keines konnte auch nur annähernd mit dem Erfolgsmadel Lara Croft konkurrieren. Jetzt versucht Lara-Publisher Eidos selbst, mit „Akuji the Heartless" ein weiteres Spiel des beliebten Genres in den Hitlisten zu plazieren.

Du übernimmst die Rolle des tragischen Helden Akuji. Von seinem eigenen Bruder in der Hochzeitsnacht getötet und verflucht, irrt er durch die Unterwelt, die mit üblen Kreaturen gespickt ist. Um seinen Seelenfrieden zu erhalten, muß sich der Sohn eines mächtigen Voodoo-Priesters durch 15 Levels kämpfen, in denen unzählige Gegner besiegt und viele Rätsel gelöst werden müssen.

Als Waffen besitzt Akuji einen Klauenhandschuh und etliche Zaubersprüche. Die Ratsel beschränken sich meistens auf einfaches Schalterumlegen. Durch den sehr geradlinigen Aufbau der Unterwelt fällt es dabei leicht, den Wegverlauf zu finden, was das Spiel recht vereinfacht.

Die Grafik ist sehr stimmungsvoll und läßt Voodoo-Feeling aufkommen. Die Figur Akuji fällt im Vergleich dazu deutlich ab. Wenige Animationsphasen, die zum Teil auch nicht sehr realistisch aussehen, verderben den ansonsten guten Gesamteindruck ein wenig.

Auch die Steuerung ist nicht ganz so eingängig wie bei „Tomb Raider" ausgefallen. Wirklich störend ist aber die automatische Kamera. Da hilft nur ständige manuelle Nachjustierung.

„Akuji" ist zwar nicht der erhoffte Top-Titel, stellt aber nach dem Durchspielen von Laras neuestem Adventure eine echte Alternative in diesem Genre dar.

PS | D

Akuji the Heartless

Action-Adventure für Einsteiger

ca. 100 DM | Eidos | 1 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dua Shock

Grafik | Sound | Dauerspaß

Einsteigerfreundlich, gute Atmosphäre, schöne Lichteffekte, komplett in Deutsch

Zu einfach durchzuspielen, Kamera einstellung oft nicht optimal

Einfaches Action-Adventure mit mystischer Voodoo-Atmosphäre und vielen (Un)toten

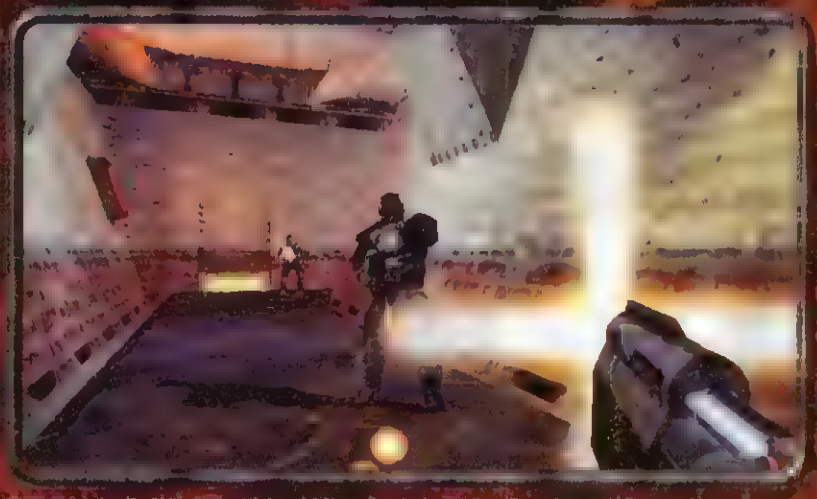
2

Text: Holger Reher · Fotos: neXt Level (3)

REQUIEM

AVENGING ANGEL

Himmel gegen Hölle, Gut gegen Böse: Als Engel im Auftrag des Herrn jagst Du auf Erden die Ausgeburten der Hölle und deren Armee.



Komm mir in die Nähe, Kleinert Die gegnerischen Kämpfer sehen nicht nur sehr gut aus, sondern schießen auch überaus präzise. Auf Nahkämpfe solltest Du Dich nie einlassen!

TiPS

Wie besiege ich die höllischen Endgegner?

Diese fiesen Feinde haben grundsätzlich keine Angst vor irdischen Waffen. Hier müssen Deine überirdischen Zauber ran. Das erste Obermotz Trio schlägst Du zum Beispiel mit Pentecost Zaubern.

Ehre die himmlischen Freunde!

Vernachlässige Deine himmlischen Kräfte nicht. Sobald verfügbar, setze den Spruch „Insist", „Resurrect" oder „Possess" ein, um Verbündete zu gewinnen. In sehr gefährlichen Situationen ist es auch oft von Nutzen, einfach mit dem „Speed"-Spruch durch die gegnerischen Scharen zu rauschen.

Malachi im Einsatz: Der Hauptheld hat gerade ein Fräulein gerettet

Nicht schießen! In „Requiem" gehören nicht alle zu Deinen Feinden

Malachis Gegner sind schwer gepanzert

Göttlich: Die Umgebungsgrafik setzt mit riesigen und trotzdem detaillierten Texturen neue Maßstäbe

Engel sind nicht zwingend brav und gesegnet, besonders nicht die der gefallenen Art. Angehörige dieser teuflischen Flügelpuppen wollen Krieg mit dem Himmel und die Menschheit allein beherrschen. Nur einer kann es verhindern, und das bist Du, Malachi. Von höchster Stelle auf den Boden befohlen, liegt es nun an Dir, die falsch gepolten Engel aus dem Verkehr zu ziehen, allen voran die oberfiese Lilith.

Dabei triffst Du im Spiel nicht nur auf höllische Kreaturen, sondern auch auf Söldner der Regierung, die den gefallenen Engeln Gehorsam geschworen haben. **In bekannter 3D-Shooter-Manier entsendest Du die Seelen Deiner Gegner zu Deinem Boß, wobei Dir nicht nur konventionelle Waffen wie MP, Granatwerfer oder Scharfschützengewehr am Gürtel baumeln. Schließlich ist Malachi ein Engel, und Engel haben himmlische Kräfte.**

Im Laufe des Spiels erhältst Du immer mehr heilige Zauber. Die Palette der Angriffsmagie reicht vom gesegneten Blitz über Feuerbälle, Erdbeben und Exorzismus-Sprüche bis hin zu einem gemeinen Pökel-Zauber, der Gegner zu Salzsäulen erstarren läßt. Wirklich interessant sind allerdings Malachis Fähigkeiten, böse Soldaten zu bekehren oder Tote wieder zum Leben zu erwecken. Sie kämpfen dann auf seiner Seite weiter und halten dem Engel bei Bedarf den Rücken frei.

Das Spiel ist, ähnlich wie „Half-Life" (dt. Version), nicht in einzelne Levels unterteilt. Vielmehr bewegst Du Dich in einer geschlossenen großen Welt und erfüllst dort Auftrage für die Rebellen, die auch gegen Lilith kämpfen.

Das eigentliche Leveldesign ist da bei etwas enttäuschend. **Dein Handlungsfreiraum beschränkt sich darauf, Knöpfchen zu drücken und die richtigen Leute zu finden.** Zusätzlich wird unerhört viel geballert, da die zähen Gegner in großer Zahl – teils einfach aus dem Nichts – auftauchen.

Die Optik dagegen stimmt: Zwar geizt „Requiem" mit knalligen Effekten, aber Umgebung und Charaktere sind dank wirklich guter Texturen eine Augenweide. Action-Freunde sollten dem harten Engel-Krieg frönen. Die spielerische Brillanz von „Half Life" (dt. Version) wird aber längst nicht erreicht.

PC

Requiem: Avenging Angel

3D-Shooter für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | 3DO | Soft | 1-8 Spieler

Min. Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 100 MB HD *Empf.* Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 98, 450 MB HD, Voodoo 2-Karte

Grafik | Sound | Dauerspaß

Schön texturierte Umgebungsgrafik

Interessante Engel-Zauber

Abwechslungsarme Rätsel aus dem Nichts auftauchende Feinde

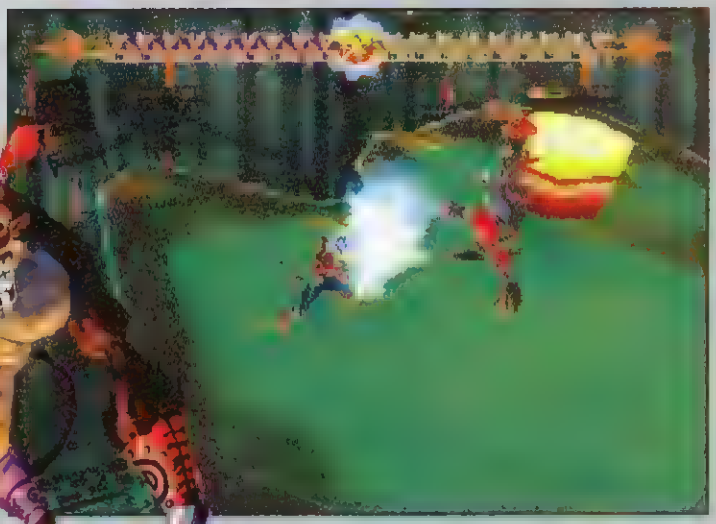
Schneller, harter 3D-Shooter mit himmlisch guten Texturen, aber wenig Abwechslung

2

Text: Knut Gollert

Der Feueratem ist eine äußerst wirksame Aktion. Doch davon gibt's nicht viele

Auch große Gegner lassen sich heben und werfen



Ein bißchen Chi schadet nie: Wenn unser Held sich konzentriert, wirft er mit Energiebällen um sich

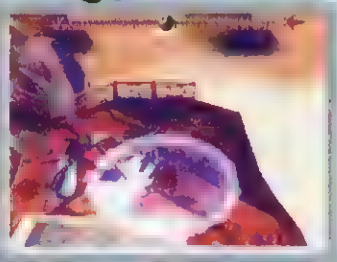
T'ai Fu

Du magst keine Frosties? Kein Problem: Mit diesem tierischen Spiel weckt nun auch Activision den Tiger in Dir.

Du steuerst in „T'ai Fu" einen Tiger, der mittels asiatischer Kampftechniken andere Tiere verhaut. Das ist zwar nicht nett, aber nötig, denn die Biester wollen ihm sein wertvolles Fell über die Ohren ziehen. Neben einer knappen Handvoll Combos wehrt sich der Tiger auch mit Chi-Kräften, durch die er zum Beispiel Strahlen verschießt.

Gefährliche Abgründe und Stachelgruben sollte Dein Held nebenbei auch noch überspringen. Das erweist sich manchmal als problematisch, da Deine Spielfigur gerne in Ecken ‚hängenbleibt', was oft in einem verschätzten Sprung und Verlust eines Leben endet. Zudem stören die hektischen Kameraschwenks, denen man mit seinen Reaktionen oft nicht schnell genug folgen kann. Durch die recht genaue und eingängige Steuerung wird diese Kritik aber entschärft.

Wer „T'ai Fu" eine Zeitlang spielt, dem wird auffallen, daß sich vieles wiederholt. Die optisch gute Levelgestaltung ist damit nicht gemeint, sondern das Fehlen motivierender Spielelemente. Wenige verschiedene Gegner und zuwenig Abwechslung trüben den Dauerspaß.



Einige Combos eignen sich prima, um mehrere Feinde zugleich zu bekämpfen

PS D

T'ai Fu

Actionspiel für Einste[illegible] und Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Activision | 1 Spieler

• [illegible] Memory Card

Grafik | Sound | Dauerspaß

[illegible] Steuerung, schön gestaltete Level, gute technische Spielspielspaße

Kaum interessante Elemente, das Spiel [illegible]

Action mit Fight- und Jump&-Run-Elementen ohne spezielle Tief- und Höhepunkte

3

Text: Tobias Partetzke

Spiel' mal der

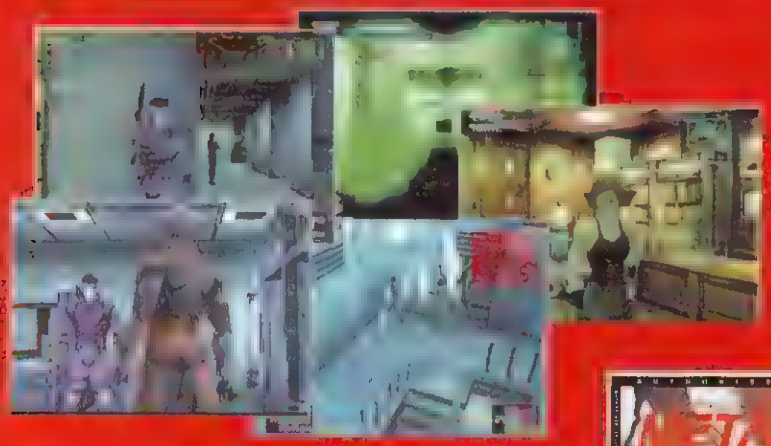
Metal Gear Solid

Ein neuer Maßstab im Action-Adventure-Genre. Tauchen Sie in einen Spionage-Action-Thriller der besonderen Art ein und lassen Sie sich von der bahnbrechenden Grafik-Engine, die die Grenzen zwischen Film- und Spielewelt verschwimmen läßt, verzaubern.

Feuer frei!

Kauf Tip

99.-



Lösungsbuch

Das offizielle Lösungsbuch zu Metal Gear Solid.

Alles drin.

METAL GEAR

24.95

110 mal in Deutschland

http://www.mediamarkt.com

n Ballermann.

79.99

Interact SV-1110
Mega Memory Card PSX

Speicherkarte mit 4 Mbit physikalischem Speicher. Durch intelligente Kompression bis zu 24fache Kapazität der original Memory Card, bis zu 360 Speicherplätze. Status-Information über LCD-Anzeige.

INTERACT

Für Vergessliche.

59.99

Interact SV-1133
Barracuda 2

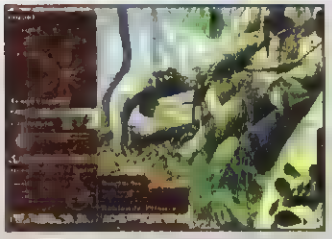
Dual-Analog/**Dual-Shock** Game Pad für Sony PlayStation™. Die zwei eingebauten Motoren bewirken verschieden starke Erschütterungs-Reaktionen. Bietet vierzehn voll programmierbare Feuertasten mit Autofeuer und Achsentausch-Schalter. PlayStation-Games 12/98 „Testsieger".

INTERACT

Knöpfchen muß man haben.

MediaMarkt

VIDEO • TV • HIFI • COMPUTER • FOTO • CD • TELEKOMMUNIKATION • ELEKTRO



Infos zum Wald: Da lacht der Bio-Lehrer

PC PS N64 Sat D

Biosys

Adventure für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Take 2 | 1 Spieler

Mindestens: Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95
Empfohlen: Pentium 200, 32 MB RAM, Windows 98

Ist's Simulation oder Adventure? „Biosys" ist ein Zwitter. Zum einen mußt Du als Professor Russell in der „Biosphäre 4" für die richtigen Lebensbedingungen sorgen und so eine ganze Umwelt simulieren. Zum anderen steckt ein reines Render-Adventure in „Biosys", leider mit viel zu wenigen Rätseln.

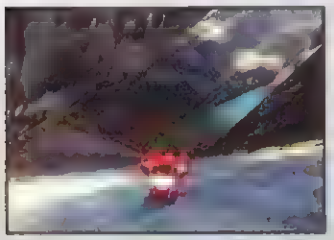
So werden die schöne Idee und komplexe Simulation von der herkömmlichen Aufmachung des an sich drogen Adventures ins glatte Mittelmaß gezogen. Schade.

Grafik | Sound | Dauerspaß

+ Interessanter Ansatz, komplexe Lebens-Simulation
- Schlappe Rätsel, biedere Aufmachung

Als Biologe eine eigene Welt zu organisieren, macht Spaß. Das Adventure zu lösen, nicht

3



Die Optik ist schlechter als auf dem N64

PC N64 D

Extreme G 2

Rennspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM | Acclaim | 1 Spieler

Mindestens: Pentium 166, 16 MB RAM, Windows 95, 30 MB HD
Empfohlen: Pentium II, 32 MB RAM, Windows 95, 30 MB HD, D3D-Karte

Eigentlich wurden die „Extreme G 2"-Versionen für N64 (Test in SCREENFUN 12/98) und PC in England zeitgleich entwickelt. Die fertige PC-Variante macht allerdings eher den Eindruck einer schnell herunterkonvertierten Umsetzung.

Die Grafik ist fix, aber weder schon noch technisch perfekt. Spielerisch stören vor allem die zusammengeschustert wirkenden Strecken und die rudimentäre Physik der Motorräder. Nur eingefleischte Rennfans werden hieran Spaß haben.

Grafik | Sound | Dauerspaß

+ Viele Strecken, interessante Waffen, sehr schnell
- Optisch ausbaufähig, überladene Strecken, kein Mehrspieler-Modus

Lieblos herunterkonvertierte und keineswegs bessere Version des N64-Rennspiels

3

Schieß Dich durch Grafik von vorgestern

PC D

Eliminator

Actionspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 60 DM | Psygnosis | 1-8 Spieler

Mindestens: Pentium 166, 32 MB RAM, Windows 95, 20 MB HD
Empfohlen: Pentium 200, 64 MB RAM, Windows 95, 200 MB HD, 3Dfx-Karte

Verwunderlich, daß sich heutzutage noch jemand traut, so etwas anzubieten. In „Eliminator" gilt es, unter Zeitdruck aus einem Labyrinth zu entkommen. Dazu schießt Du nacheinander doofe Roboter ab, woraufhin sich die nächste Tür oder Laserschranke öffnet.

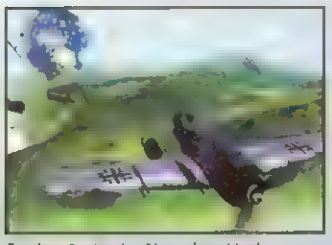
Wäre die Grafik nicht so veraltet und die Steuerung nicht so fuzzelig, hätte die Ballerei sogar ein wenig Spaß gemacht. So ist das Spiel eigentlich überflüssig und wer es sich kauft, ist selber schuld.

Grafik | Sound | Dauerspaß 5

+ Nette Frauenstimme beim Power-Up-Einsammeln
- Grafik, Sound und Spielidee von vorgestern, doofe Steuerung

Schuß ins Knie: Eine dumme Ballerei, die sich genauso schlecht steuert, wie sie aussieht

5



Bald zu Ende: der Flug ohne Heck

PC D

Fighter Squadron

Flugsimulation für Profis

ca. 80 DM | Activision | 1-16 Spieler

Mindestens: Pentium 200, 32 MB RAM, Windows 95, 100 MB HD
Empfohlen: Pentium II, 32 MB RAM, Windows 95, 500 MB HD, 3Dfx-Karte

Eine historische Flugsimulation ohne Karriere-Modus ist genauso spannend wie ein Actionfilm ohne Explosionen. „Fighter Squadron" sieht ganz gut aus, bietet einen extrem hohen Grad an Realismus in Sachen Flug- und Schadensmodell - und trotzdem nutzt's letztlich nichts: Dem Spiel mangelt es an Spannung und Atmosphäre, die Einsätze sind genauso langatmig wie langweilig. Einziger großer Pluspunkt: Endlich kannst Du auch die dicken Bomber fliegen.

Grafik 2 | Sound | Dauerspaß 5

+ Gelungene Grafik, sehr realistisches Flug- und Schadensmodell
- Kaum Atmosphäre, kein Karriere-Modus, nichts für Einsteiger

Dröge Flugsimulation für Vielflieger mit zu viel Realismus und zu wenig Spaß

4

Coolkröte Gex hupft auf dem Game Boy

PS N64 GBC D/E

Gex – Enter the Gecko

Jump&Run für Einsteiger

ca. 70 DM | Interplay | 1 Spieler

Unterstützt keine Zusätze

Auf dem Game Boy Color erscheint TV-Junkie Gex nicht in 3D, sondern in guter alter zweidimensionaler Jump-&-Run-Manier. Inhaltlich gleicht das Spiel den Heimkonsolen-Vorbildern. Als Gex hüpfst Du durch Geisterhäuser und über grüne Wiesen, um magische Fernbedienungen zu finden. Dank des langen Echsenschwanzes unter der Gecko-Zunge nimmst Du es mit jedem Gegner auf. Optisch überzeugt „Gex", spielerisch wird nur Durchschnittskost geboten.

Grafik 2 | Sound | Dauerspaß

+ Gute Grafik, abwechslungsreiche Levels, Paßwortspeicher
- Keine wirklich neuen Ideen, seltsame Sprungdynamik

Optisch ansprechendes, aber inhaltlich schwaches Jump&Run, das für Fans geeignet ist

3

Hochauflösend: der Schuß, nicht die Grafik

PC PS D

KKND: Krossfire

Echtzeit-Strategie für Einsteiger

ca. 100 DM | Infogrames | 1-2 Spieler

Unterstützt: Dual Shock Controller, Memory Card

Lange hat es gedauert, aber jetzt endlich kommen auch Playstation-Jünger in den Genuß eines der schönsten Echtzeit-Strategiespiele, die es für den PC gibt. Dabei wurde vor allem an der Steuerung gearbeitet, die optimal auf das Pad abgestimmt ist. In insgesamt 15 Missionen versemmelst Du in „Command & Conquer"-Manier Deine Gegner und freust Dich über die recht schöne, wenn auch leider nicht hochauflösende Grafik. Playstation-Strategen greifen zu!

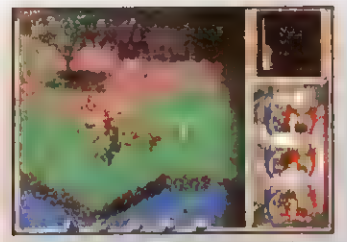
Grafik | Sound | Dauerspaß

+ Vorbildliche Steuerung, toller Zweispieler-Modus, viele Missionen
- Speichern nur nach den Einsätzen erlaubt, keine High-Res-Grafik

Kurzweilige Echtzeit-Schlacht mit guter Endzeit-Atmosphäre und vielen Missionen

2

Text: Knut Gollert, Christian Henning, Volker Weitz



Geh'n wir Monster plundern im Park

PC | D

Lamentation Sword

Rollenspiel für Fortgeschrittene

ca. 70 DM | Lomax Software | 1-8 Spieler

Mindestens: Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95
Empfohlen: Pentium 200, 32 MB RAM, Windows 95

In guter alter „Diablo"-Manier stromerst Du mit drei Recken durch ein Fantasyland und machst Jagd auf grauslige Monster. Die alsbald toten Widersacher verlieren Wertgegenstände, Lebensenergie und Waffen. Das angesammelte Beutegut verscherbelst Du im nächsten Dorf und darfst Dich darüber freuen.

Die Sammelwut erhält durch dröge Landschaften, eine fummelige Charaktersteuerung und nur wenig Abwechslung leider bald einen Dämpfer.

Grafik | Sound | Dauerspaß

Viele Kampfmöglichkeiten, interessante Charakterentwicklung

Zähe Steuerung, konventionelle Story, kaum Abwechslung

Ein technisch bescheidener „Diablo"-Klon, der nur ein paar Stunden motivierend wirkt

4

Zielsicher dank Gitternetzlinien im Gras

PC | PS | D

Pro 18: World Tour Golf

Sportspiel für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Psygnosis | 1-8 Spieler

Mindestens: Pentium 166, 32 MB RAM, Windows 95, 176 MB HD
Empfohlen: Pentium 233, 64 MB RAM, Windows 95, 594 MB HD

Gleich drei komplette 18-Loch-Kurse bietet Psygnosis in seiner Golfsimulation „Pro 18: World Tour Golf". Geschlagen wird, wie üblich, durch mehrmaligen Mausklick. Allerdings kann die gebotene Kursgrafik mit der ausgereiften Steuertechnik nicht mithalten. Die digitalisierten Golferfiguren wirken in der Landschaftsgrafik arg aufgesetzt. Auch den 3D-Ballflug, der bei der Konkurrenz längst zum Standard gehört, sucht man hier vergebens.

Grafik | Sound | Dauerspaß

Nette Soundkulisse, angenehme optische Präsentation

Keine Angabe der optimalen Schlagweite, uneinheitliche Optik

Durchschnittliches Spiel, das der Konkurrenz „Links LS" nicht den Schläger reichen kann

3

Das Spiel ist eine optische Frechheit!

GBC | E

Men In Black

Action-Jump&Run für Einsteiger

ca. 70 DM | Interplay | 1 Spieler

Unterstützt keine Zusätze

Nach dem großen Erfolg des gleichnamigen Spielfilms mit Will Smith erschien eine Zeichentrickserie, aus deren Dunstkreis dieses Jump&Run entsprungen ist. Du steuerst Deinen Mann in Schwarz im Schneckentempo von links nach rechts und ballerst nebenbei ein paar illegale außerirdische Einwanderer ab. Das banale Spiel wird von der mäßigen Präsentation und der einschläfernden Musik noch zusätzlich ins Aus befördert. Schau Dir lieber die TV-Serie an.

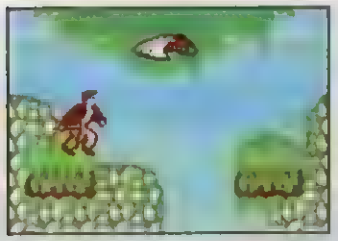
Grafik | Sound | Dauerspaß

Lizenz der „Men In Black"-TV-Serie, Paßwortspeicher

Häßliche Grafik, fürchterliche Steuerung, stellenweise unfair

Belangloses Jump&Run mit teurer Filmlizenz, das nur als abschreckendes Beispiel taugt

5



Harry sucht intensiv nach Maya-Schätzen

GBC | D

Pitfall

Jump&Run für Fortgeschrittene

ca. 70 DM | Interplay | 1 Spieler

Unterstützt keine Zusätze

Das Ur-Jump&Run hat es trotz seines erstaunlichen Alters von knapp 16 Jahren nun auch auf den Game Boy Color geschafft. Du steuerst den gut animierten Abenteurer Harry durch wildes Dschungel-Terrain und schwingst ihn an Lianen über tiefe Abgrunde, um verborgene Maya-Schätze zu finden. Die teilweise ungenaue Kollisionsabfrage frustet besonders, wenn Harry eine Liane nicht zu fassen bekommt, weil er einen Millimeter zu hoch danach gegriffen hat.

Grafik | Sound | Dauerspaß

Schöne Grafik, gut animierter Held, abwechslungsreiches Leveldesign

Ungenaue Kollisionsabfrage, hakelige Steuerung

Solides Jump&Run, bei dem die Kollisionsabfrage und die Steuerung die Note drücken

3

Wabbelig und gleich tot: Turoks Gegner

PC | D

Turok 2: Seeds of Evil

3D-Shooter für Einsteiger bis Profis

ca. 90 DM | Acclaim | 1-16 Spieler

Mindestens: Pentium 166, 32 MB RAM, Windows 95, 100 MB HD
Empfohlen: Pentium II, 64 MB RAM, Windows 95, 180 MB HD, 3Dfx-Karte

Gleich sechs monsterverseuchte Levels muß Rothaut Turok befrieden, bevor alles Ungetier in den Ewigen Jagdgrunden schlummert. Die Gegnerjagd geht locker-flockig von der Hand, abgefahrene Waffensysteme sorgen dabei für Motivation. Leider merkt man der PC-Version an, daß das ursprüngliche Spiel für die Konsole entwickelt wurde. Eintönige Oberflächenstrukturen und nebuloser Bildaufbau sollten bei PC-Spielen der Vergangenheit angehören.

Grafik | Sound | Dauerspaß

Knackige Effekte, schöne Animationen, tolles Waffenarsenal

Zu unübersichtliche Riesenlevels, eintönige Umgebungsgrafik

Unkomplizierte Jagd auf Großlurche ohne technische und spielerische Leckereien

2

Sprünge bringen den größten Spaß

PC | PS | D

X-Games Pro Boarder

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM | Electronic Arts | 1-2 Spieler

Unterstützt: Dual Shock Controller, Memory Card

Während EAs „X-Games Pro Boarder" auf dem PC Neuland betrat, muß sich die Playstation-Variante mit Hauptkonkurrent „Cool Boarders 3" messen. Grafisch bis auf die ruckeligen Animationen recht ordentlich, macht „Pro Boarder" vor allem wegen der abwechslungsreichen Spielarten (Rennen, Halfpipe, Fun-Park, Superjump) Spaß. Leider gibt es viel zuwenig Strecken. Snowboard-Fans mit Spielfaible boarden los, alle anderen greifen zum Vorbild.

Grafik | Sound | Dauerspaß

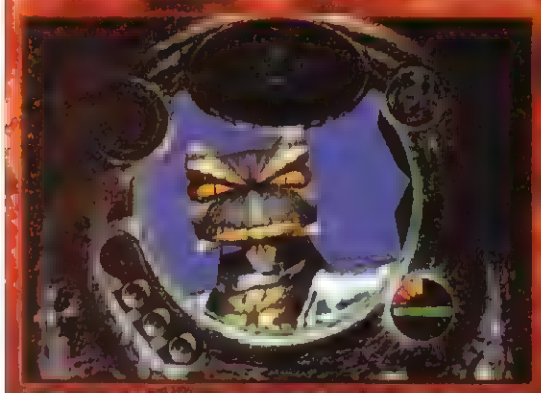
Gute Steuerung, spaßige Spielmodi, toller Soundtrack

Zu wenig Abwechslung dank magerer Streckenauswahl

Ordentlich gemachtes Schneebrett-Spiel, leider nur kurzzeitig motivierend

3

Action Hall of Fame



Mit dem ballerig steuerbaren Zielfernrohr durch die Level

Clans gegen Clans – „Mechwarrior II" kommen BattleTech-Fans und Simulations-Anhänger voll auf ihre Kosten

Shooter auf vier Rädern: „Interstate 76" spielt sich gegenüber gut

Der Name tauscht ein wenig **In der „Action Hall of Fame" findest Du vier sehr gute Spiele, die jedoch alle keine reinen Action-Reißer sind.** Shinys **„MDK"** kann noch am ehesten in die Ballerschublade geschoben werden, geht es doch einzig darum, mit Deiner Spielfigur Kurt durch die 3D-Levels zu rasen und alles mit Blei vollzupumpen, was nicht niet- und nagelfest ist.

Zahlreiche witzige Ideen wie etwa die Hosentaschen-Atombombe oder das beliebig zoomende Zielfernrohr und diverse Hupf-Einlagen machen „MDK" jedoch zu einem abgedrehten Mix, den man entweder liebt oder haßt.

Activisions **„Interstate 76"** verlangt den gleichen Einsatz. Hier jagst Du hinter dem Lenkrad Deines Autos durch Amerika in den 70er Jahren und pustest Straßengangs mit Waffengewalt vom Highway. Sehr schöne Missionen, ein obercooler Soundtrack und viele Waffen machen das Spiel zum Klassiker. Auch hier ist taktisches Geschick in den teils sehr langen Missionen gefragt.

Ähnlich geht es im BattleMech-Simulator **„Mechwarrior II"** zu. An Bord eines stählernen Riesenroboters kämpfst Du auf der Seite der Wölfe oder der Jadefalken um Ehre und naturlich Dein Leben. Neben dem Hauch einer Simulation ist in den Missionen Taktik und Strategie gefragt. Ballerpuristen kommen hier nicht weit.

In der deutschen Version **„Carmageddon – Fahrt zur Hölle"** ist reine Vierrad-Action angesagt. Auf 36 Rennstrecken mußt Du nicht unbedingt erster werden, sondern vor allem Deine Konkurrenten in Grund und Boden rammen

Da alle vier Spiele aus der Zeit vor dem 3D-Karten-Siegeszug stammen, müssen grafisch natürlich Abstriche gemacht werden. Die 3D-Karten-Patches für die Spiele liegen der Packung leider nicht bei. Ansonsten gehören diese Spiele in jede Sammlung.

PC D

Action Hall of Fame

Spielesammlung für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Interplay | 1-8 Spieler

Min Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 100 MB HD *Empf* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD

Grafik 2 Sound 1 Dauerspaß 1

Mit „MDK", „Interstate 76" und „Mechwarrior" drei sehr gute Spiele

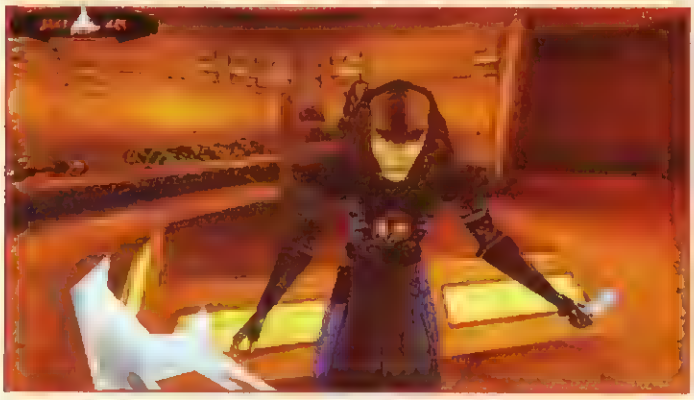
„Carmageddon – Fahrt zur Hölle" ist Version I nur nett, überholte Grafik

Ballern vom Feinsten: Diese anspruchsvollen Klassiker muß jeder gespielt haben

1

Text: Knut Gollert

Klingon Honor Guard



Schön, aber gefährlich: B'Etor Duras führt eine scharfe Klinge

So schnell kann's gehen. Das Vollpreisspiel steht gerade mal sechs Monate in den Regalen, schon kannst Du zum halben Preis Jagd auf Andorianer und andere Bosewichter machen. **Als Angehöriger der Klingonischen Garden heftest Du Dich an die kriminellen Fersen des Duras-Clans.** Damit Dir dabei nicht langweilig wird, findest Du im Laufe der Handlung zehn unterschiedliche Waffen, die jeweils noch ausgebaut werden können.

Etwas weniger spannend ist das Leveldesign ausgefallen: Hier peinigen unnötig lange Wege das Kriegerherz. Schreckst Du vor diesen Wanderungen nicht zurück, dann solltest Du als „Star Trek"-Fan bei diesem Preis zuschlagen.

PC D

Klingon Honor Guard

3D-Shooter für Fortgeschrittene und Profis

ca. 40 DM | Microprose | 1-8 Spieler

Min Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 275 MB HD *Empf* Pentium 200, 64 MB RAM, Win 95, 3Dfx-Karte

Grafik 2 Sound 2 Dauerspaß 2

„Star Trek" Atmosphäre, originelle Waffenauswahl, Nahkampf-Modus

Langweiliges Leveldesign, berechenbare Gegner, ziemlich schwer

Trotz starker „Star Trek"-Lizenz wird spielerisch nur gute Hausmannskost geboten

2

Text: Volker Weitz

H.E.D.Z.

Bunt und abgefahren: Bei „H.E.D.Z." verliert fast jeder den Kopf

Das gibt's nur im Weltraum: Durchgeknallte Aliens machen Jagd aufeinander und schrauben sich gegenseitig die Köpfe ab. Mit jedem neuen Kopf gewinnst Du eine neue Fahigkeit dazu und Deine Spielfigur wird immer mächtiger. **Doch Vorsicht, je weiter Du Dich in den Levels vorarbeitest, desto stärker wird der Feind.** Nur mit Taktik und Überlegung meisterst Du die 20 riesigen Spielbereiche.

„H.E.D.Z." gewinnt technisch keinen größeren Blumentopf. Die Grafik ist kümmerlich, der Sound bescheiden. Der einzige wirkliche Pluspunkt ist das witzige Spielprinzip, dem Du für knappe 40 Mark ruhig eine längere Chance geben solltest.

PC D

H.E.D.Z.

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 40 DM | Hasbro | 1-8 Spieler

Min Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 50 MB HD *Empf* Pentium 133, 32 MB RAM, Win 95, 3Dfx-Karte

Grafik 3 Sound 3 Dauerspaß 2

Enorm viele Extras, viele unterschiedliche Waffen, witziges Spielprinzip

Zu wenig Rätsel, unübersichtlicher Level-Aufbau, bescheidene Grafik

Spaßige, abwechslungsreiche Kopfjagd mit krümeliger Optik, aber hohem Suchtpotential

2

Text: Volker Weitz

Crash Bandicoot 2

Unverwüstlich: Großnase Crash hupft alles in Grund und Boden

Obwohl der dritte Teil des verruckten Nasenbeutler-Abenteuers bereits im Handel ist, lohnt sich der Vorgänger allemal. In typischer „Crash"-Manier durchstreifst Du eine 3D-Welt auf vorgelegten „Trampelpfaden", drehst Deine Feinde zu Tode und sammelst fleißig Apfel und Edelsteine.

Die Kämpfe mit den Schergen des bösen Dr Neo Cortex sind auch nach über einem Jahr eine Runde wert. Auch wenn der Nachfolger in Sachen Grafik und Sound uneinholbar weit vorne liegt, muß sich „Crash Bandicoot 2" nicht verstecken: Die detaillierten und bunten Welten nach versteckten Bonus-Passagen zu durchsuchen, macht auch heute noch einen Mordsspaß. Vor allem die facettenreiche Aufgabenstellung sorgt für viel Motivation.

PS D

Crash Bandicoot 2

Jump&Run für Einsteiger bis Profis

ca. 50 DM | Naughty Dog/Sony | 1 Spieler

- unterstützt Memory Card

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Abwechslungsreiche Levels, superwitziger Humor, gute Steuerung

Wenige spielerische Veränderungen verglichen zum Vorgänger

Alt, aber oho: „Crash" bleibt der Vorzeige-Jump&Run-Held auf der Playstation

2

Text: Christian Henning

Cool Boarders 2

Optisch zwar kein Pulverschnee, dafür aber spielerisch ein heißes Eisen

Als einer von vier anwahlbaren Snowboardern gehst Du an den Start. Vorher entscheidest Du, ob Dich ein Freestyle- oder lieber Race-Board zum Sieg rauschen läßt. **Das Optionsmenü bietet eine Vielzahl unterschiedlicher Sprung- und Renn-Kurse.** Wer eine Pause von der rasanten Action benötigt, kann sich in dem integrierten Malprogramm sein digitales Snowboard selber anpinseln und damit zum Sieg fahren.

Kleine Wermutstropfen sind jedoch die teilweise sehr kompliziert auszuführenden Stunt-Sprünge und die technisch mäßige Grafik.

Wer sich von diesen wenigen Macken nicht abschrecken läßt, erhält mit „Cool Boarders 2" trotzdem ein empfehlenswertes Snowboard-Spiel.

PS D

Cool Boarders 2

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 50 DM | Sony | 1-2 Spieler

- unterstützt Memory Card

Grafik 3 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Viele verschiedene Spielvarianten, fetzige Musik, spannender Zweispieler-Modus

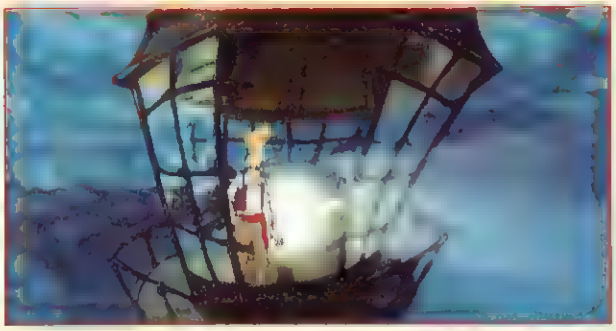
Komplizierte Sprünge, zahlreiche Polygon-Blitzer, störende Pop-ups

Dank vieler Spielvarianten kurzweiliges Snowboard-Spiel, leider mit mäßiger Grafik

2

Text: Christian Henning

The Curse of Monkey Island



Gold oder Liebe: Guybrush hat den Turm mit einem Glühwürmchen erleuchtet

Sie sind wieder zurück: die beiden Streithahne Guybrush Threepwood und LeChuck, Hauptakteure der in Deutschland beliebtesten Adventure-Serie. **Im dritten und bislang letzten „Monkey Island"-Teil läuft Geisterpirat LeChuck immer noch der angebeteten Elaine hinterher, auf die auch Möchtegern-Pirat Guybrush ein Auge geworfen hat.** Die Dame wurde durch einen dummen Zufall in Gold verwandelt, und nun steuerst Du Guybrush durch das grafisch wunderschöne Karibik-Szenario, um Elaine wieder zu entzaubern.

Herzallerliebste Rätsel, zahllose gut gemachte Gags und der grandiose Sound sorgen für stundenlangen Rätselspaß. Wer es noch nicht kennt, sollte sich das jetzt in der „Classic"-Reihe erschienene Abenteuer unbedingt zulegen. Es gibt nichts Besseres!

PC D

The Curse of Monkey Island

Adventure für Einsteiger bis Profis

ca. 40 DM | LucasArts | 1 Spieler

Min Pentium 90, 16 MB RAM Win 95, 10 MB HD *Empf* Pentium 133, 32 MB RAM Win 95, 10 MB HD

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Sehr gute deutsche Sprache, wunderschöne Präsentation, witzige Rätsel

Manchmal etwas zu lange Dialoge, wenige unlogische Rätsel

Das drolligste und schönste Adventure der letzten Jahre. Unbedingt zuschlagen!

1

Text: Knut Gollert

Pepper Pack 1

Mutterschiff im Anflug: In „Wing Commander 4" fliegen die dicken Potte

Stärkstes Zugpferd des ersten „Pepper Packs" ist zweifellos das immer noch beeindruckende **„Wing Commander 4"**. Mit brillanten Videosequenzen wirst Du in die aufregende Science-Fiction-Handlung eingeführt. **Bist Du erst mit Deinem Raumjäger unterwegs und machst Jagd auf Kilrathis, dann gibt es sowieso kein Zurück mehr.**

Im Echtzeit-Strategiespiel **„KKND"** bekämpfen sich Menschen und Mutanten auf schicken 3D-Landkarten. Nicht ganz so spannend und elegant wie „Command & Conquer", für eine flotte Strategenrunde aber durchaus geeignet. Schwächster Kandidat im Trio ist der etwas angejahrte Fußballmanager **„Hattrick"**. Hier hätte ein weiterer Actiontitel sicher besser gepaßt. Aber zwei gute Spiele für gerade mal 30 Mark sind ja auch nicht zu verachten.

PC D

Pepper Pack 1

Spielesammlung für Fortgeschrittene

ca. 30 DM | Novitas | 1-4 Spieler

Min Pentium 90, 16 MB RAM MS-DOS *Empf* Pentium 133, 16 MB RAM MS-DOS

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Gut designte Programme, Handbücher inklusive, günstiger Preis

Spiele laufen nur unter DOS, technisch schon etwas veraltet

Erfreulich günstige Spielspaß-Sammlung mit recht alten Genreklassikern

2

Text: Volker Weitz

Trix per Fax

INFO

Kann ich Trix in jedes Land faxen lassen? Die 0190 Telefonnummern und also der ganze „Trix per Fax"-Service funktionieren nur in Deutschland. Leser aus anderen Ländern oder Leser ohne Fax-Zugang können sich aber nach wie vor an unseren Service „Trix per Post" wenden – und natürlich an die Hotline (siehe nächste Seite)

SCREENFUN AKTION!

Das bringt noch mehr Spielspaß nach Hause: Wir verlosen 5 Nintendo 64 mit dem derzeitigen Adventure-Hit „The Legend of Zelda: Ocarina of Time". Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 114. Aktionsschluß ist der 21.4.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Probleme beim Spielen? Es gibt eine Lösung, die ist schneller als ein Brief! Sieben Tage pro Woche. Rund um die Uhr.

Der SCREENFUN-Service „Trix per Fax" ist für alle gedacht, die Lösungen zu Spielproblemen schnell schwarz auf weiß haben wollen. Du brauchst dazu nur ein Faxgerät mit Telefon oder Abruf-Funktion oder ein Computermodem und mußt Dich in Deutschland befinden (siehe Info-Kasten).

(0190) 669 889 lautet die Telefon-Grundnummer. So rufst Du die aktuelle Liste aller verfügbaren Hilfen, Cheats und Lösungen ab. Für gezielte Abfragen zu bestimmten Spielen werden an diese Nummer dreistellige Codes angehängt. Eine Liste hat maximal vier Seiten.

Ein Anruf kostet 0,81 DM pro Minute. Hol Dir vorher dafür das Einverständnis Deiner Eltern – es wird vorausgesetzt.

Wählen: *Suche aus der Liste die gewunschte Hilfe heraus und merke Dir den dreistelligen Code. Wähle die Telefon-Grundnummer und hänge den Code an: (0190) 669 889 +Code*

Abrufen: *Eine Stimme navigiert Dich telefonisch bis zum Faxabruf. Dann stellst Du Dein Faxgerät auf Abruf – wie's geht, steht notfalls in der Bedienanleitung des Geräts*

Empfangen: *Jetzt werden die Trix fix aus dem Fax ausgespuckt, und Du kannst sofort weiterspielen. Das Ganze klappt natürlich auch per Computer-Modem*

Diese Trix gibt's per Fax (Auswahl)

Code	Spiel	Beschreibung	System
151	1080° Snowboarding	Cheats	N64
162	Actua Soccer 1 + 2 + 3	Cheats, Explodercodes	PS
152	Age of Empires (inkl. Rise of Rome)	Cheats	PC
153	Akuji the Heartless	Cheats, Explodercodes	PS
171	Alundra	Explodercodes	PS
172	Alundra	Kapitel 1 bis 10	PS
173	Alundra	Kapitel 11 bis 22	PS
176	Anno 1602	Spielhilfen, Besiedlung	PC
177	Anno 1602	Spielhilfen, Straßen	PC
178	Anno 1602	Spielhilfen, Waren	PC
179	Anno 1602	Spielh., Militär, Sondereregnisse	PC
180	Anno 1602	Cheats	PC
165	Banjo – Kazooie	Cheats, Spielhilfen	N64
166	Banjo – Kazooie	Level 1 bis 3	N64
167	Banjo – Kazooie	Level 4 bis 5	N64
168	Banjo – Kazooie	Level 6 bis 7	N64
169	Banjo – Kazooie	Level 8 bis 10	N64
141	Bundesliga Manager Pro/Hattrik/'97	Cheats	PC
142	Caesar III	Cheats	PC
149	Colin McRae Rally	Cheats, Explodercodes	PC, PS
123	Colony Wars: Vengeance	Cheats, Explodercodes	PS
185	C&C2-Mission-CD: Gegenschlag	Cheats, Explodercodes	PS
122	Commandos	Cheats, Levelcodes	PC
133	Cool Boarders 3	Cheats, Explodercodes	PS
154	Der Industriegigant	Cheats, Spielhilfen	PC
124	Die Siedler III	Spielhilfen	PC
128	Extreme G 2	Cheats	N64
130	F-Zero X	Cheats	N64
129	F1 World Grand Prix	Cheats	N64
189	Final Fantasy VII	Cheats, Explodercodes	PS
190	Final Fantasy VII	Makro Reaktor bis Wutai	PC, PS
191	Final Fantasy VII	Ancient Temple bis Endkampf	PC, PS
155	Formel 1 '98	Cheats, Explodercodes	PS
125	Future Cop: L.A.P.D.	Cheats, Explodercodes	PS
131	Grand Theft Auto	Cheats, Explodercodes	PS
132	Grand Theft Auto	Cheats	PC
121	Grim Fandango	Losung	PC
170	Half-Life (deutsche Version)	Cheats	PC
174	Heart of Darkness	Komplettlosung	PC, PS
175	Heart of Darkness	Cheats, Explodercodes	PS
115	Metal Gear Solid	Disk 1: Boss 1 bis 4	PS
116	Metal Gear Solid	Disk 1: Boss 5 bis 7	PS
117	Metal Gear Solid	Disk 2: Boss 8 bis 11	PS
118	Mission: Impossible	Cheats	N64
119	Mission: Impossible	Level 1 bis 3	N64
120	Mission: Impossible	Level 4 bis 5	N64

Code	Spiel	Beschreibung	System
156	Need for Speed II	Cheats	PC, PS
157	Need for Speed II SE	Cheats	PC, PS
126	Need for Speed III	Cheats	PC
127	Need for Speed III	Cheats, Explodercodes	PS
158	NHL '99	Cheats, Explodercodes	PC, PS N64
135	Populous 3	Cheats	PC
139	Rent A Hero	Lösung	PC
161	Rush 2: Extreme Racing	Cheats	N64
140	S.C.A.R.S.	Cheats	PC PS N64
138	SimCity 3000	Cheats	PC
159	South Park	Cheats	N64
164	Sports TV: Boxing!	Spielhilfen	PC
136	Spyro – The Dragon	Cheats, Explodercodes	PS
150	Starcraft (mit Broodwar)	Cheats	PC
143	Super Mario 64	Level 1 bis 4	N64
144	Super Mario 64	Level 5 bis 9	N64
145	Super Mario 64	Level 10 bis 12	N64
146	Super Mario 64	Level 13 bis 15, Geheime Sterne	N64
147	Super Mario 64	Schalter, Bowser, Ostereier	N64
187	Tomb Raider Director's Cut	Neue Levels	PC
186	Tomb Raider I	Cheats, Explodercodes, Spielhilfen	PC, PS SAT
181	Tomb Raider II	Cheats, Explodercodes	PC, PS
182	Tomb Raider II	Level 1 bis 7	PC, PS
183	Tomb Raider II	Level 8 bis 12	PC, PS
184	Tomb Raider II	Level 13 bis 16	PC, PS
107	Tomb Raider III	Cheats, Explodercodes	PC, PS
108	Tomb Raider III	Trainingslevel	PC PS
109	Tomb Raider III	Indien	PC, PS
110	Tomb Raider III	London	PC PS
111	Tomb Raider III	Nevada	PC, PS
112	Tomb Raider III	Sudsee	PC, PS
113	Tomb Raider III	Antarktis	PC, PS
114	Tomb Raider III	Bonuslevel	PC, PS
188	Turok 1 + 2	Cheats	GB
137	Turok 2: Seeds of Evil	Cheats	N64
134	Unreal	Cheats	PC
148	WCW vs. NWO Thunder	Cheats	PS
160	Wild 9	Cheats, Explodercodes	PS
163	Zelda: Link's Awakening DX	Cheats	GBC
100	Zelda: Ocarina of Time	Spielhilfen	N64
101	Zelda: Ocarina of Time	Skulltulas, Herzteile	N64
102	Zelda: Ocarina of Time	Kokiri, Hyrule, Kakariko	N64
103	Zelda: Ocarina of Time	Goronia, Zoras Reich	N64
104	Zelda: Ocarina of Time	Waldtempel, Feuertempel, Wassertempel	N64
105	Zelda: Ocarina of Time	Geistertempel, Schattentempel	N64
106	Zelda: Ocarina of Time	Teufelsturm, Endkampf	N64

Die jeweiligen Trix oder Listen ruft Ihr einfach ab unter der Telefon-Nr. (0190) 669 889 XXX (=Code)

Fotos: Christian Vogel (3)

SO FUNKTIONIERT EIN DVD-KIT

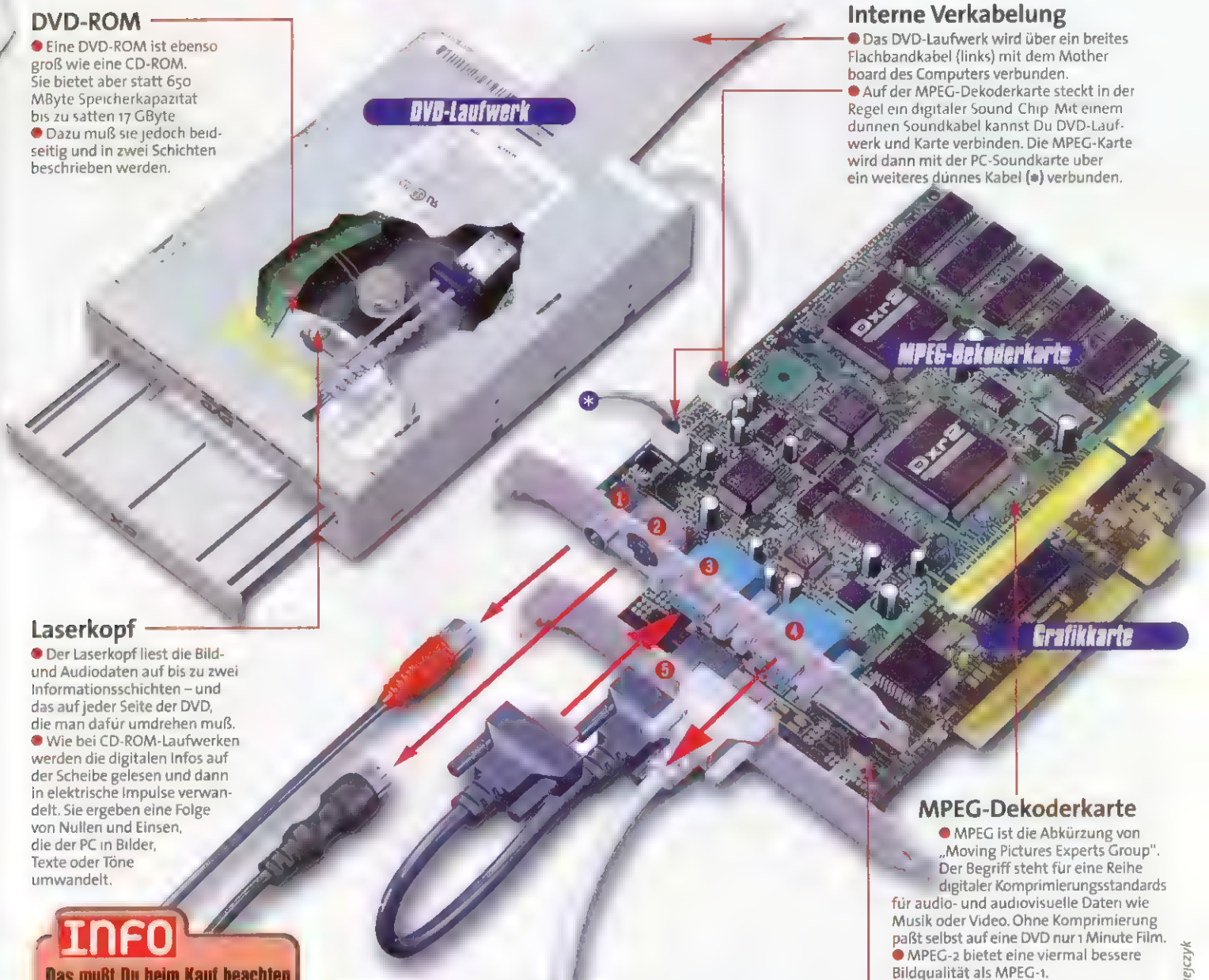
DVD-Kits sind sehr günstig. In der Regel bestehen sie aus einem DVD-Laufwerk und einer MPEG-Dekoderkarte. Damit kann man Spiele und Filme in super Ton- und Bildqualität auf dem PC abspielen.

DVD-ROM

- Eine DVD-ROM ist ebenso groß wie eine CD-ROM. Sie bietet aber statt 650 MByte Speicherkapazität bis zu satten 17 GByte
- Dazu muß sie jedoch beidseitig und in zwei Schichten beschrieben werden.

Interne Verkabelung

- Das DVD-Laufwerk wird über ein breites Flachbandkabel (links) mit dem Mother board des Computers verbunden.
- Auf der MPEG-Dekoderkarte steckt in der Regel ein digitaler Sound Chip. Mit einem dünnen Soundkabel kannst Du DVD-Laufwerk und Karte verbinden. Die MPEG-Karte wird dann mit der PC-Soundkarte über ein weiteres dünnes Kabel (*) verbunden.



Laserkopf

- Der Laserkopf liest die Bild- und Audiodaten auf bis zu zwei Informationsschichten – und das auf jeder Seite der DVD, die man dafür umdrehen muß.
- Wie bei CD-ROM-Laufwerken werden die digitalen Infos auf der Scheibe gelesen und dann in elektrische Impulse verwandelt. Sie ergeben eine Folge von Nullen und Einsen, die der PC in Bilder, Texte oder Töne umwandelt.

MPEG-Dekoderkarte

- MPEG ist die Abkürzung von „Moving Pictures Experts Group". Der Begriff steht für eine Reihe digitaler Komprimierungsstandards für audio- und audiovisuelle Daten wie Musik oder Video. Ohne Komprimierung paßt selbst auf eine DVD nur 1 Minute Film.
- MPEG-2 bietet eine viermal bessere Bildqualität als MPEG-1.
- Das sogenannte Mehrkanalton-Verfahren MPEG-2 nutzt bis zu sieben Tonkanäle und einen Tiefenbaßkanal.
- Bei der MPEG-2-Komprimierung werden nur die Daten eines Filmbildes digitalisiert, die sich gegenüber dem vorherigen geändert haben. Die Dekoderkarte entschlüsselt diese komprimierten Bildinformationen und leitet sie an die Grafikkarte weiter (siehe dazu Kasten „Stecker").

Grafikkarte

- Die Grafikkarte wandelt die digitalen Bildinformationen in analoge Daten um und sendet diese an den Monitor weiter. Der Monitor versteht nämlich nur analoge Bildinformationen.

INFO

Das mußt Du beim Kauf beachten

- **Komplettpaket oder Einzelstück?** Es gibt nicht nur Komplettpakete, die aus DVD-Laufwerk, MPEG-Dekoderkarte und den notwendigen Kabeln bestehen. DVD-Laufwerke werden auch einzeln angeboten.

Die Vorteile: Der Kaufer hat die Wahl, ob er MPEG-Software oder Hardware, nämlich eine Dekoderkarte, nutzen will. Auch wer bereits MPEG-Hard- oder Software im Rechner hat, kann sie in den meisten Fällen problemlos mit jedem DVD-Laufwerk kombinieren.

Der Nachteil: Wer alle notwendigen Komponenten einzeln kauft, vergißt vielleicht ein wichtiges Kabel und muß deshalb nochmals zum Händler. Das kann Zeit und Nerven kosten. Außerdem sind Komplettangebote oft günstiger als der Einzelkauf.

Alle Stecker im Überblick

1 An dieser **Ausgangsbuchse** läßt sich ein Dolby-Digital-Gerät anschließen. Es muß jedoch das Surround-Tonsystem AC-3 von Dolby unterstützen. AC-3 setzt auf fünf separate Tonkanäle für die Front und Effektkanäle sowie einen sechsten Kanal für den Subwoofer.

2 Ist der PC-Screen sehr klein, kann man an der **TV-Ausgangsbuchse** auch einen Fernseher anschließen. Im allgemeinen wird ein TV-Ausgangskabel mitgeliefert.

3 und 5 Über das mitgelieferte kurze VGA-Ringkabel wird die MPEG-Dekoderkarte mit der Grafikkarte verbunden. Über diesen **VGA-Anschluß** können auch Videosignale von der Grafikkarte zum Dekoder gesandt werden.

4 Der PC-Bildschirm läßt sich an der **Monitor-Ausgangsbuchse** mit dem mitgelieferten VGA-Monitorkabel anschließen. Über dieses Kabel werden alle Videosignale an den Bildschirm weitergeleitet.

Text: Ulrike Goreßen Illustrationen: Horst Kolodziejczyk

Erstklassige Bildqualität und Top-Sound machen DVDs zum Medium der Zukunft. Im Test: die bekanntesten Einbaugeräte auf dem Markt, für Preis: 220 bis 600 Mark.

Scharfes von DVD

Spektakel DVD: Digital Versatile Disks bieten super Bildschärfe und Top-Ton

Im Test: 3 DVD-Kits und 2 Laufwerke

Guillemot Maxi DVD Theater 5x
Creative Labs Encore 5x 0xr2
Philips PCA424DX
Pioneer DVD A03S (Laufwerk)
Hitachi GD-2500BX (Laufwerk)

Steven Spielberg bekommt Konkurrenz. Bald kannst Du selbst entscheiden, was in Deinem Lieblingsfilm als nächstes passiert, aus welchem Blickwinkel Du das Geschehen beobachten willst und in welcher Sprache etwa Wesley Snipes als Blade seine Vampirkollegen auf ihr endgültiges Ende vorbereitet. Das Ganze wird abgerundet durch gestochen scharfe, ruckelfreie Bilder und Rundumsound. Utopie? Nee, DVD!

Welche Disks liest ein DVD-Laufwerk?

DVD-Laufwerke der neuen Generation sind abwärtskompatibel. Sie können neben DVD-ROMs, DVD-Videos und einmal beschriebenen DVD-Rohlingen auch alle Arten von CDs lesen. Dazu gehören CD-ROMs, CD-Videos, Audio-CDs sowie einmal und mehrfach beschreibbare CD-Rohlinge.

Dabei können beim Lesen von CDs die angegebenen Geschwindigkeiten (zum Beispiel 32fach) nicht immer gehalten werden. Als besonderer Bremsklotz erwiesen sich im Test wiederbeschreibbare CDs (CD-RWs).

Beim Abspielen kommt es neben den Dateiformaten auch auf den Landercode an (siehe Info-Kasten).

Was ist an einer DVD so viel besser als an einer Video-CD?

Die technischen Möglichkeiten von DVD (Digital Versatile Disk) sind ausgesprochen vielseitig. So nehmen sich die wichtigsten Unterschiede zwischen DVD und CD-ROM aus:

- Auf eine CD passen maximal 650 MByte Daten. Das entspricht einer Filmlänge von höchstens 74 Minuten. Oft schneidet man die Filme passend auf diese Länge. Nur Streifen mit extremer Überlänge (etwa „Der mit dem Wolf tanzt") preßt man gleich auf zwei CDs.

  Auf eine DVD hingegen passen zwischen 4,7 und 17 GByte Daten!
- Eine DVD kann nicht nur beidseitig beschrieben werden, sondern auch auf jeder Seite in zwei Schichten. Das ist das sogenannte Double-Layer-Verfahren ❶.
- Eine DVD bietet Platz für bis zu 8 Stunden Film. Diesen zusätzlichen Speicher nutzen die Unternehmen für digitale Sounds und Bildqualität
- Wenn der derzeitige Videostandard MPEG-2 ❷ genutzt wird, verfügt das DVD-Video über eine Auflösung von 720 x 576 Bildpunkten. Das heißt, die Bilder sind dann selbst im Vollbild-Modus superscharf.
- Der Sound wird in der Regel in einem aktuellen 3D-Sound-Verfahren wie Dolby Digital Surround ❸ oder MPEG-2 Audio aufgezeichnet. So sitzt Du quasi mitten im Tongeschehen.
- Jeden DVD-Film kannst Du in bis zu acht verschiedenen Sprachen sehen. Dazu gibt es bis zu 32 Untertitel
- DVD-Titel sind in verschiedene Szenen aufgeteilt. So kannst Du jederzeit ohne lästiges Vor- oder Zurückspulen zu Deiner Lieblingsszene wechseln.

Lexikon

Hier findet Ihr die wichtigsten Fachbegriffe erklärt, die im Zusammenhang mit DVD-Laufwerken und -Kits immer wieder auftauchen

❶ Double-Layer-Verfahren

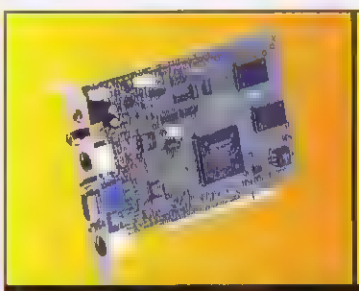
Double Layer, kurz: DL, bedeutet auf deutsch „doppelt beschichtet". Die Daten werden in zwei Schichten übereinander auf den DVD-Rohling gebrannt. Die obere Datenschicht ist dabei durchsichtig, damit der Laser des DVD-Laufwerks oder DVD-Players auch die unteren Daten lesen kann.

Durch diese platzsparende Methode können auf jeder Seite der DVD bis zu 8,5 GByte Daten gespeichert werden. Wird eine DVD einschichtig beschrieben, heißt das Single Layer (SL).

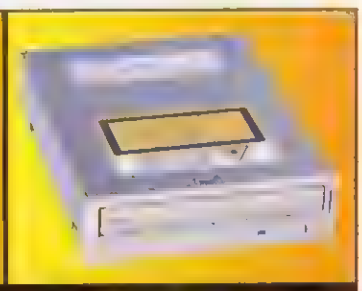
❷ MPEG-2

MPEG ist die Abkürzung für „Motion Picture Experts Group". Das Kurzel bezeichnet einen Standard für die audiovisuelle Kodierung von Informationen, etwa Videos, in einem digitalen, komprimierten („gepackten") Format.

MPEG-2 ist der derzeit aktuelle und am meisten Platz sparende Komprimierungsstandard. Von Bild zu Bild werden lediglich die Veränderungen gespeichert. Rennt der Held zum Beispiel durch ein Zimmer, so bleibt die Ein-



Die MPEG-Karte ermöglicht ruckelfreie Videos im Vollbild-Modus



DVD-Laufwerke der dritten Generation können auch alle CD-Formate lesen

Text: Ulrike Gorißen · Fotos: Michael Kayser (17), Cinetext (14), Zentralarchiv Hamburg

● Momentan gibt es rund 300 Filme auf DVD. Neben zum Teil alteren Titeln werden jetzt immer mehr Kinofilme zeitgleich auf Video und als DVD angeboten. Ein Beispiel dafür ist der Science-Fiction-Kracher „Armageddon" mit Bruce Willis.

Auch immer mehr Spiele werden neuerdings auf DVD angeboten. Neuentwicklungen von Spielen speziell für DVD gibt es allerdings derzeit noch nicht.

Eine aktuelle Auswahl von Filmen und Spielen auf DVD findest Du im unteren Kasten „Brandneue DVD-Titel".

● Neben den eigentlichen Filmen und Spielen speichert man auf die DVD immer öfter auch den Soundtrack, Interviews und Starinformationen sowie einen „Making of..."-Bericht.

● Spätestens Ende dieses Jahres wird das alles aber noch viel spannender: Dann nämlich sollen die ersten Filme auf den DVD-Markt kommen, die Dir verschiedene Kameraperspektiven von ein- und derselben Szene zur Wahl anbieten. Dazu sollen die Zuschauer auch selber den Handlungsablauf bestimmen dürfen – was bei Spielen schon üblich ist.

Soll ich mir einen Player, ein DVD-Kit oder ein DVD-Laufwerk kaufen?

DVD-Player kosten schon in der Grundausführung mindestens 1000 Mark. Um die bessere Bildqualität voll zu genießen, brauchst Du ein hochwertiges TV-Gerät, am besten im 16:9-Format [4].

Ob Du Dich für ein DVD-Kit [5] oder ein Laufwerk entscheidest, hängt davon ab, was Du machen willst und wie leistungsstark der Prozessor Deines PC ist:

● **Der Qualitätsbewußte:** Wer vor allem auf beste Bildqualität bei seinen DVD-Filmen achtet, sollte sich auf jeden Fall ein DVD-Kit mit Dekoderkarte kaufen.

● **Der Filmfan:** Wer einen PC mit Pentium-II-Prozessor (333 MHz oder mehr) besitzt, kann statt der MPEG-2-Karte auch einen Software-Dekoder benutzen. Besser ist der Einsatz einer Karte, denn diese hat einen TV-Ausgang. So kann man wahlweise Filme auch auf dem TV-Gerät anschauen oder Spiele zocken.

● **Der Datenfan:** Nutzt Du ausschließlich info-lastige DVDs wie Nachschlagewerke oder Worterbücher, dann reicht auf jeden Fall ein DVD-Laufwerk aus.

Lassen sich DVDs auch kopieren?

Im Prinzip ja. DVDs haben im Gegensatz zu Videokassetten den Vorteil, daß die Bildqualität auf der Kopie gleich gut bleibt. Die Hersteller nutzen aber immer häufiger Kopierschutz-Systeme.

Das bekannteste ist **CSS (Content Scrambling System).** CSS verschlüsselt die gespeicherten Daten. Der Dekoder (egal, ob Karte oder Software) muß diese erst entschlüsseln. Man kann weder den Film auf Festplatte kopieren noch Screenshots machen. Anders der analoge Kopierschutz **Macrovision**. Er wird schon länger erfolgreich bei VHS-Kassetten eingesetzt. Zusätzlich zu den Filmdaten speichert man auf die DVD weitere Daten. Beim Abspielen auf einem DVD-Player oder DVD-Laufwerk passiert nichts. Doch stört deutliches Flimmern den Sehgenuß, wenn der Film auf eine Videokassette kopiert wird.

INFO

Achtung, Ländercode!

DVD-Titel und viele DVD-Player bekommen ab Werk einen Landercode [6] verpaßt. Nur wenn Laufwerk und Titel denselben Code haben, kannst Du den Titel abspielen. Damit will die Filmindustrie verhindern, daß ihre Titel schon vor dem jeweils offiziellen Kinostart auf den Markt kommen.

Das sind die jeweiligen Ländercodes:
„1" steht für USA
„2" steht für Europa, Japan, Südafrika und den Mittleren Osten
„3" steht für Südostasien
„4" steht für Australien
„5" steht für Mittel- und Südamerika
„6" steht für China

Möchte jemand trotzdem die neuesten DVD-Titel aus den USA schon vor dem Deutschlandstart sehen, kann er beim Kauf eines DVD-Laufwerkes oder -Kits auf folgendes achten:

● Es gibt auch Geräte ohne Ländercode.

● Bei den meisten DVD-Playern kann man den Code maximal fünfmal verändern. Im Anschluß daran wird er im EPROM [7] endgültig gespeichert.

Es wurden aber kleine Hilfsprogramme (engl. Tools) entwickelt wie zum Beispiel „Remote Selector", die diese Funktion umgehen, indem sie verhindern, daß der Player-Chip bis fünfzehnmal ändern kann. Dann läßt sich immer jeder Film ansehen und jedes Spiel zocken, unabhängig davon, welcher Landercode gilt.

Andererseits wird dieses Tool gegen die Original-Firmware [8] des Laufwerks ausgetauscht. Dadurch wird das Gerät verändert und die Garantie erlischt.

● Manche Laufwerke wie etwa das Pioneer DVD A03S haben an der Rückseite einen extra Jumper [9] für die Einstellung des Regionalcodes. Bleibt dieser auf seiner Anfangsposition, kann man den Code unbegrenzt oft wechseln.

richtung gleich. Deshalb müssen die Bildinformationen zu den Möbeln und der Tapete nur einmal digitalisiert werden.

Auch im Audiobereich erhöht MPEG-2 die Qualität. Es ist ein digitales Mehrkanalton-Verfahren wie Dolby Digital Surround (siehe Punkt 3).

❸ Dolby Digital Surround

Das Unternehmen Dolby hat dieses digitale Surround-Tonsystem entwickelt, welches auch AC-3 genannt wird.

Es werden bis zu fünf Tonkanäle plus ein Tiefenbaß-Kanal übertragen. Letzterer versorgt den Subwoofer mit Tiefton-Effekten. Die anderen fünf Kanäle stehen für die Soundrichtungen vorne links, vorne rechts, Mitte sowie hinten links und rechts. Wer fünf Satelliten und einen Subwoofer anschließt, sitzt dann tatsächlich mitten im Sound.

❹ 16:9-Format

Dieses Format nennt man auch Breitwand- oder Kinoformat. Ein Fernseher im Format 16:9 ist etwa 30 Prozent breiter als normale TV-Geräte im 4:3-Format. Damit kann man Filme im typischen breiten Kinoformat ohne Streifen („Letterbox") oder Seiten-Beschneidung anschauen.

❺ DVD-Kit

Ein Kit ist ein Komplettpaket. Ein DVD-Kit besteht aus einem DVD-Laufwerk und einer Dekoderkarte. Die Dekoderkarte entschlüsselt (dekodiert) die Filmdaten auf der DVD und entlastet so den PC-Prozessor. Aktuelle Kits werden mit einer MPEG-2-Karte ausgeliefert.

❻ Ländercode

Der Länder- oder Regionalcode ist eine Erfindung der US-Filmindustrie. Die meisten DVD-Titel und viele Abspielgeräte werden per Code einer bestimmten Region in der Welt zugeordnet.

Die USA haben den Code 1, Europa hat 2. Nur wenn Player und DVD die gleiche Kodierung besitzen, läßt sich der Film abspielen. So soll verhindert werden, daß man hierzulande US-DVDs noch vor dem deutschen Kinostart abspielen kann.

❼ EPROM

Das ist ein wiederbeschreibbarer Chip, den man als eine Art Ausweis für die Hardware benutzen kann. Darin befinden sich die grundlegenden Infos, wie etwa die Firmware (siehe Punkt 8).

❽ Firmware

Die Firmware umfaßt alle Informationen zu einem Gerät, wie etwa Lesegeschwindigkeit von CDs und DVDs und das Vorhandensein eines Ländercodes. Diese Infos bleiben auch nach dem Ausschalten des PC erhalten, weil sie im EPROM liegen.

❾ Jumper

Jumper (dt. Springer) heißen die Plastikstecker, die man auf der Rückseite von DVD- oder CD-ROM-Laufwerken findet.

Schließt man zwei Laufwerke an einer IDE-Schnittstelle an, entscheidet die Stellung der Jumper, ob das jeweilige Laufwerk als erstes („Master") oder als zweites („Slave") angesprochen werden soll.

Brandneue DVD-Titel

Deutschland-weit bereits über 300 Titel auf DVD angeboten. Auch Spiele und Nachschlagewerke kommen allmählich auf den Markt. Hier ist eine Auswahl von Titeln, die im Handel sind oder demnächst erscheinen werden.

Spiele-Titel

Deutlich größer als die meisten Spiele auf DVD-ROM sind jedoch zum Teil ältere Titel, die einem Laufwerk oder einer Möglichkeit in der DVD-Version beigelegt werden. Von der normalen CD-ROM-Version unterscheiden sie sich nicht. Es tatsächlich Spiele angeboten werden, die alle technischen und qualitativen Möglichkeiten von DVD ausnutzen, wird wohl noch einige Monate dauern.

Infotainment

Nachschlagewerke wie MS „Encarta" oder das „Student's Dictionary" werden DVD-Laufwerken gern beigelegt. Wie die oben genannten Spiele können diese Titel auch ohne MPEG-Karte oder Dekodersoftware auf jedem PC eingesetzt werden.

Spielfilme

Bisher sind nur auf DVD erschienen „Armageddon" und „Der Schakal". Bis Sommer/Herbst sollen unter anderem folgende Titel in den Handel kommen: „James Bond – Der Morgen stirbt nie", „Dragonheart", „Blues Brothers 2000", „12 Monkeys", „Die Feuerteufel", „Die Maske des Zorro", „Apollo 13", „Lethal Weapon 4", „Godzilla" und „Blade". Weitere sind geplant, genaue Informationen, ob und wann sie auf DVD erscheinen, gibt es wohl noch keine.

Das Stattliche

Guillemot Maxi DVD Theater 5x

Das DVD-Kit Maxi DVD Theater 5x von Guillemot ist sofort einsatzbereit

Guillemot bündelt zwei bereits bewährte Produkte zu einem vollständigen Kit: das SD-M1202-Laufwerk von Toshiba und die MPEG-2-Karte Hollywood+.

Ausstattung: Das Kit Maxi DVD Theater 5x wird mit aktuellen Treibern, Audio- und Flachbandkabel, Video-Durchschleifkabel sowie -Umsetzerkabel ausgeliefert. Dazu gibt es noch eine DVD-Player-Software und den „Star Trek"-Screensaver.

Die Karte bietet neben einem TV- und einem Stereo-Ausgang auch eine Anschlußbuchse für Soundsysteme, die den 3D-Standard AC-3 von Dolby unterstützen. Somit kann man die DVDs mit Rundum-Sound genießen.

Installation: Das Handbuch ist sehr informativ. Dank der vielen erklärenden Grafiken lassen sich DVD-Laufwerk und Dekoderkarte von jedermann schnell einbauen. Auch Treiber und DVD-Abspielsoftware machen keine Probleme.

Qualität: Insgesamt hält das Kit von Guillemot, was es verspricht. DVDs werden in fünffacher Geschwindigkeit gelesen. Bei wiederbeschreibbaren CDs klappt es jedoch nicht immer mit dem angegebenen 32fachen Speed.

Fazit: Für 500 Mark bietet Guillemot ein sehr feines, komplett ausgestattetes DVD-Kit, das auch CDs gut meistert.

Maxi DVD Theater 5x
DVD-Einbaukit (Player + Dekoderkarte)
ca. 500 Mark | Hersteller: Guillemot
www.guillemot.com
Gehobene Ausstattung und prima Leistungen machen das DVD-Kit zu einer guten Wahl
1

Das Überzeugende

Creative Labs Encore 5x Dxr2

Rundum Überzeugend: das DVD-Kit Encore 5x Dxr2 von Creative Labs

Das Einbaukit von Creative Labs mit dem Laufwerk von Matsushita ist ein äußerst attraktives und überzeugendes Paket.

Ausstattung: Zum Lieferumfang gehören alle wichtigen Kabel, Treiber und Programme. Beigelegt: „Wing Commander IV" und „Claw" in der DVD-Version. Dazu enthält das Kit einen digitalen Soundausgang, Lautstärkeregler, Kopfhöreranschluß und Play-Button für Audio-CDs.

Installation: Dank eines ausführlichen Handbuchs mit erklärenden Grafiken gehen der Einbau von Laufwerk und Dekoderkarte sowie die Treiberinstallation auch Anfängern leicht von der Hand.

Qualität: Das Laufwerk schafft beim Lesen von DVDs tatsächlich 5fach-Speed. Nur bei wiederbeschreibbaren CDs (CD-RWs) kommt es nicht immer auf die 32fache Geschwindigkeit.

Besonderer Clou dieses Kits: Das Laufwerk von Matsushita selbst hat keinen Ländercode. Es kontrolliert jedoch den Ländercode auf der Dxr2-Dekoderkarte. Das bedeutet: Nach fünfmal Wechseln wird der Code im EPROM der Karte endgültig gespeichert.

Fazit: Das DVD-Kit von Creative Labs überzeugt durch beste Bildqualität, prima Speed bei DVDs und eine rundum gelungene Abspielsoftware.

Encore 5x Dxr2
DVD-Einbaukit (Player + Dekoderkarte)
ca. 480 Mark | Hersteller: Creative Labs
www.soundblaster.com
Prima DVD-Kit für alle, die beste Abspielqualität und viel Speed haben wollen
1

Der Preistreiber

Philips PCA424DK

Etwas zu teuer: das DVD-Kit PCA424DK von Philips

Das PCA424DK von Philips ist das aktuellste DVD-Einbaukit im Test, leider aber auch mit Abstand das teuerste.

Ausstattung: Der Lieferumfang läßt keine Wünsche offen. Alle notwendigen und sinnvollen Anschlüsse wie Audio- und Breitband-, TV- und Videokabel liegen bei. Neben der CD-ROM mit der Treibersoftware gibt es auch die beiden Spiele „Zork Grand Inquisitor" und „Spycraft" auf DVD.

Das Laufwerk bietet alle Komfort-Funktionen wie Lautstärkeregler und Kopfhöreranschluß an der Frontseite. An der MPEG-2-Dekoderkarte gibt es ebenfalls wie bei den anderen Karten Anschlußmöglichkeiten für TV und Video, Stereo- und Digital-Sound.

Installation: Neben einem ausführlichen mehrsprachigen Handbuch hilft vor allem die klar strukturierte Schnellinstallations-Anleitung. Auch absolute PC-Neulinge schaffen Einbau und Installation in kürzester Zeit.

Qualität: Das PCA424DK verspricht mit 4fach- (DVD) und 24fach-Speed bei CDs geringere Geschwindigkeiten als viele Konkurrenten, hält diese aber fast durchgehend. Auch das Philips-Kit hat leichte Schwierigkeiten mit CD-RWs.

Fazit: Seitens seiner Leistung und Ausstattung kann sich das PCA424DK sehr wohl mit dem Guillemot-Kit vergleichen, nicht aber im Preis.

PCA424DK
DVD-Einbaukit (Player + Dekoderkarte)
ca. 600 Mark | Hersteller: Philips
www.pcstuff.philips.com
Feines, leistungsstarkes Kit mit vielen Extras, das aber leider etwas zu teuer ist
2

Der DVD-Spezialist

Pioneer DVD A03S

Stark nur bei DVDs: Pioneers DVD-Laufwerk DVD-A03S

Pioneer bietet mit dem DVD A03S ein Laufwerk an, das mit 6fach-Speed DVDs lesen kann.

Ausstattung: Das Laufwerk wird mit Treiber-Diskette, Audiokabel und „Blade Runner" sowie einem Englischwörterbuch auf DVD ausgeliefert. Geboten sind des weiteren Kopfhöreranschluß, Lautstärkeregler und statt einer Schublade ein Disk-Schlitz, in den man die DVD oder CD einschiebt. Das Laufwerk positioniert sie dann selbständig.

Besonderheit: der RPC-Jumper (Regional Protection Code) auf der Rückseite des Geräts. Bleibt er in seiner anfänglichen Position, tut das Laufwerk so, als verfüge es über keinen Ländercode. Ist der Jumper aber erst einmal gezogen, speichert das Laufwerk unwiderruflich den Code nach dem fünften Wechsel in seinem EPROM.

Installation: Auch wenn das Handbuch äußerst knapp gehalten ist, gibt es beim Einbau und der Installation der Software keine Probleme.

Qualität: Das Laufwerk spielt seine Geschwindigkeit nur bei DVDs aus. CDs, egal, ob Videos oder Audio-CDs, liest es deutlich langsamer als mit dem angegebenen 32fach-Speed. Noch langsamer wird es, wenn eine CD verkratzt ist.

Fazit: Das DVD A03S eignet sich für Fans von DVDs aus aller Welt – doch sie sollten zusätzlich über ein flottes CD-ROM-Laufwerk verfügen.

DVD A03S
DVD-Laufwerk
ca. 260 Mark | Hersteller: Pioneer
www.pioneer.de
Schnelles DVD-Laufwerk, das dank Spezialjumper Filme mit jedem Ländercode lesen kann
2

Flotter Datenzugriff: Hitachis GD-2500BX liest DVDs mit 6facher Speed

Das Preisbewußte

Hitachi GD-2500BX

Das DVD-Laufwerk ist ein Sonderfall. Es wird in der Regel nur in Komplett-PC eingebaut verkauft.

Ausstattung: Hitachi verkauft dieses Laufwerk normalerweise lediglich an Händler und PC-Hersteller, und diese konfigurieren ihre Rechner selber. Aus diesem Grund gibt es vom Hersteller nur den Treiber und ein Audiokabel dazu.

Das Laufwerk selbst wurde dafur alles andere als mager ausgestattet. Es verfügt über einen Kopfhöreranschluß und einen eigenen Lautstärkeregler an der Frontseite.

Installation: Auch ohne Handbuch ließ sich das Laufwerk leicht einbauen. Die Treibersoftware machte ebenfalls keinerlei Probleme.

Qualität: Das Laufwerk ist eigentlich sehr flott. Es liest DVDs mit 6facher Geschwindigkeit, bei CDs bietet es 24fach-Speed. Nur bis es das jeweilige Medium, also DVD, CD-ROM, CD-RW, erkennt, braucht es über 15 Sekunden.

Fazit: In Verbindung mit einem leistungsstarken PC bietet das günstige Laufwerk sehr schnellen Datenzugriff. Dann ist nicht einmal eine MPEG-Dekoderkarte unbedingt nötig.

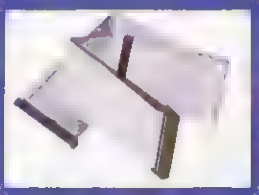
GD-2500BX
DVD-Laufwerk
ca. 220 Mark — Hersteller: Hitachi
www.hitachi-eu.com
Hochwertiges DVD-Laufwerk, das meistens nur als Teil eines Komplett-PC zu haben ist
2

Die wichtigsten Kabel

Verschiedene Kabel werden gebraucht, damit DVD-Laufwerk und MPEG-Dekoderkarte reibungslos miteinander arbeiten können. Hier steht, welches der zahlreichen Kabel welche Aufgaben hat.

Audiokabel
Dieses Kabel verbindet entweder das Laufwerk direkt mit der Soundkarte oder dient als Verbindung zwischen MPEG-Karte und Player. Es gehört zur Mindestausstattung.

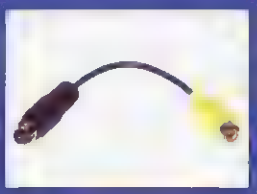
Audiokabel mit 2 Steckern
Dieses spezielle Audiokabel wird eher einem DVD-Kit beigelegt. Du kannst damit das DVD-Laufwerk zusätzlich mit dem digitalen Soundchip auf der Dekoderkarte verbinden.



Flachbandkabel
Mit diesem Kabel (es heißt auch IDE-Datenkabel) verbindet man das Laufwerk mit dem Motherboard. Zum Lieferumfang eines DVD-Laufwerks gehört es nicht immer.

Anschlußkabel für Video oder Fernseher
Besser ausgestatteten Einbaukits wird dieses Kabel beigelegt. Damit kann man Fernseher, (S-)VHS-Videorekorder und (S-)VHS-Kamera anschließen.

VGA-Ringkabel
Hiermit wird die MPEG-Karte mit der Grafikkarte verbunden. Ist auch eine 3D-Add-on-Karte installiert, wird die Dekoderkarte an ihr angeschlossen, nicht an der Grafikkarte.



Video-Umsetzerkabel
Mit diesem Kabel läßt sich an der Videoausgangs-Buchse der MPEG-Dekoderkarte statt des PC-Monitors auch ein S-VHS-Videorekorder oder -Fernseher anschließen.

INFO

So haben wir getestet

DVD-Einbaukits müssen etwas andere Testkriterien als die Laufwerke erfüllen. Bei allen Testgeräten wurde geprüft:

- [illegible]
Einbau- und Installationsanweisungen sollten leicht verständlich sein. Extra Punkte gab es, wenn die Einbauschritte mit klaren Grafiken dargestellt werden.
Besonders wichtig ist auch die korrekte Beschreibung der richtigen Stellung des Master-Slave-Jumpers.
Das Kit-Extra: Da hier zum Laufwerk auch noch eine Dekoderkarte eingebaut und angeschlossen wird, sollte dieses Handbuch besonders klar sein.
- [illegible] Zur Grundausstattung gehoren Treiber, Audiokabel und Schrauben. Extra-Punkte gab es für Komfort-Ausstattungen wie Kopfhorer anschluß, extra Lautstarkeregler und einen Play-Button fur Audio-CDs.
Das Kit-Extra: Die Karte muß mit allen notwendigen Kabeln ausgestattet sein, also Durchschleifkabel zur Grafik karte, Verbindungskabel zur Soundkarte sowie Ausgange fur TV-, Video- und Digitalsound bieten. Extra-Punkte gab es für Spiele, DVD-Player oder Filme.
- [illegible]: Mit dem Benchmark-Programm „DVD-Tach 98" wurde gepruft, ob die Laufwerke die angegebenen Maximal-Geschwindigkeiten tatsachlich erreichen. Mit „CD-Tach" wurde die CD-Leistung gemessen.
- [illegible] Die Bildqualitat ist hauptsachlich vom Chip auf der MPEG Karte abhängig. Filme sollten ruckelfrei, gestochen scharf und mit bestem Ton abgespielt werden können.

Alle getesteten DVD-Kits und -Laufwerke im Überblick

Produkt Hersteller	Maxi DVD Theater 5x Guillemot	Encore 5x Dxr2 Creative Labs	PCA424DK Philips	DVD A03S Pioneer	GD-2500BX Hitachi
Telefon	(0211) 33 80 00	(089) 992 87 10	(01805) 35 67 67	(02154) 91 30	(0211) 52 91 50
Fax	(0211) 338 00 20	(089) 99 28 71 22	(01805) 35 67 68	(02154) 91 32 73	(0211) 529 15 94
Ausstattung					
Produkt-Art	Einbaukit	Einbaukit	Einbaukit	Laufwerk	Laufwerk
Kompatibilität	alle DVD- + CD-Formate	alle DVD- + CD-Formate	alle DVD- + CD-Formate	alle DVD- + CD-Formate	alle DVD- + CD-Formate
Maximal-Speed	5x (DVD), 32x (CD)	5x (DVD), 32x (CD)	4x (DVD), 24x (CD)	6x (DVD), 32x (CD)	6x (DVD), 24x (CD)
Ländercode-Regelung	5maliges Wechseln möglich, dann Speicherung in MPEG-Karte	Laufwerk kontrolliert Code auf der Karte	5maliges Wechseln möglich, dann Speicherung in MPEG-Karte	per Jumper einstellbar, wahl: kein Code oder nach 5 Mal fest	Laufwerk hat keinen Ländercode
Software-Ausstattung	Treiber, „Star Trek"-Screensaver	Treiber, DVD-Player, 2 DVD-Spiele	Treiber, 2 DVD-Spiele, „Star Trek"-Screensaver	Treiber, 1 DVD-Spiel, 1 Dictionary	Treiber
Verständlichkeit des Handbuchs	sehr gut, da sehr ausführlich	sehr gut, da ausführlich und mit Grafiken	sehr gut, da ausführlich und mit Grafiken	nur befriedigend, da viel zu magere Info	ohne, da Player nicht einzeln verkauft wird
Bewertung					
Preis (ca.)	500 Mark	480 Mark	600 Mark	260 Mark	220 Mark
Note	1	1	2	2	2

„Ich erkenne

Statt ihm Kennwörter einzuimpfen, wird der PC jetzt noch raffinierter gesichert. Dank Biometrik erkennen Computer jeden Menschen an Augen, Stimme oder Lippenbewegungen.

Tatort Berlin-Wilmersdorf Die eineiigen Zwillinge Isabella und Christine Ullmann nahern sich einem PC-Bildschirm. Uber diesem ist eine kleine unauffällige Kamera angebracht Die Mission: Isabella will das Sicherungssystem „BioID" austricksen, das den Zugriff auf den PC uberwacht. Sie nennt das Kennwort ihrer Schwester Aber das System bockt. Anders als die menschlichen Zuschauer kann es die Zwillinge auseinanderhalten. Konsequenterweise begrüßt das System Isabella erst mit einer freundlichen Bildschirm-Meldung, als sie ihr eigenes Kennwort nennt

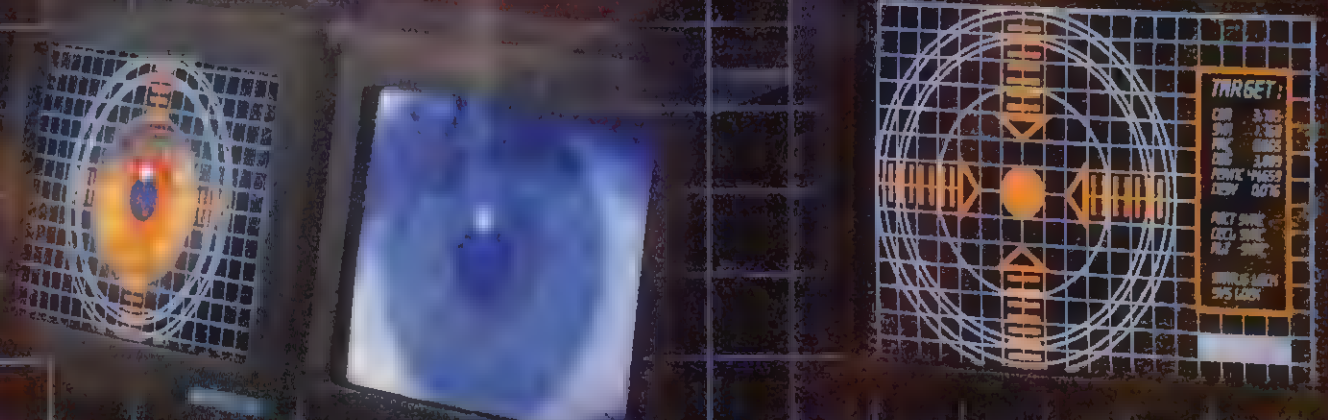
Das Ganze ist kein neuer Science-Fiction-Streifen, sondern pure Realitat Schon heute uberwachen biometrische Sicherheitssysteme den Zugriff auf Sicherheitsbereiche und Computer.

„BioID", das System, das die Zwillinge auseinanderhalten konnte, gehort mit zum Modernsten, was die Sicherungsbranche zu bieten hat Die Einzelplatzversion des Systems von DCS kostet 50 Mark, für Netzwerkplatze zahlt man zwischen 150 und 450 Mark.

Augen und Ohren des PC

Biometrik bezeichnet die Erfassung des Menschen anhand von Korpermerkmalen. „BioID" sperrt quasi Augen und Ohren auf, um Ubeltater rechtzeitig abzufangen

Die Augen des handelsublichen PC stellt eine preiswerte Web Kamera dar. Den Job der Ohren übt ein Mikro aus. P



Dich!

Bereits 1996 wurden bei den Olympischen Spielen in Atlanta Sicherheitsbereiche durch Handscanner geschützt. Die U.S.-Einwanderungsbehörde INS (Immigration and Naturalization Service) erprobt zur Zeit entsprechende Zutrittskontrollsysteme in wichtigen Flughäfen wie New York und Toronto. An der mexikanischen Grenze soll künftig eine Kombination von Stimm- und Gesichtserkennung eingesetzt werden, um die Grenzpolizei bei ihrem schwierigen Job im Umgang mit illegalen Einwanderern und Fluchthelfern zu unterstützen. Auch der deutsche Bundesgrenzschutz liebäugelt mit solchen Systemen.

„BioMouse": Sie speichert bis zu zehn Fingerabdrücke und läßt nur den richtigen Anwender den PC starten

Mit Hilfe der so gewonnenen Sinne wertet „BioID" dreierlei aus: **1. die Gesichtskonturen, 2. die Stimme** und **3. Lippenbewegungen**.

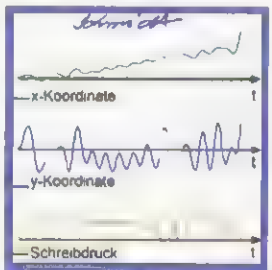
Ähnlich wie bei „Star Trek" erkennt damit der Computer, ob Captain Picard wirklich der ist, für den er sich ausgibt – denn kein Mensch ist mit einem anderen identisch.

Erste Erfolge

Der Vorteil ist klar: Eine Überprüfung findet blitzschnell statt. Keiner muß sich mehr mit komplizierten Kennwortern oder PIN-Zahlen herumschlagen, um Zugriff zum Geschützten erlangen.

Gesichert werden kann mit einem biometrischen System alles, was auch von menschlichem Wachpersonal geschützt wird. Dazu gehören Zugriffe auf Bankautomaten und PC ebenso wie auf Sicherheitsbereiche in wissenschaftlichen Instituten und militärischen Anlagen.

Nur wenn Stimme und Paßwort passen, läßt „Voice Lock" den User an den PC



Prüfbar: Schreibdruck und Schreibbewegung sind bei allen Menschen verschieden

Die totale Sicherheit?

Bio-Scanner machen auch im mobilen Einsatz eine gute Figur. In den USA nutzen spezielle Polizeidienste schon seit Jahren Finger-Scanner dort, wo es um die schnelle Zuordnung von Personen geht: Wird ein Verdächtiger geschnappt, muß er seine Hand in einen Scanner legen, der den Fingerabdruck mit einer Datenbank vergleicht. Die Polizisten vor Ort erfahren in Sekundenschnelle, ob sie ihre Waffen wieder einstecken können oder dem Verdächtigen Handschellen anlegen müssen.

Damit es erst gar nicht zu Straftaten kommt, können Bio-Scanner zum Schutz fast jeder Art finanzieller Transaktion eingesetzt werden.

Ob an Supermarktkassen, Bankautomaten oder auch am Internet-PC, der für den elektronischen Handel eingesetzt wird – überall ist es das gleiche Spiel: Solange kein Bargeld den Besitzer wechselt, ist es wichtig, Personen und Zahlungsverkehr eindeutig zuzuordnen.

Konnte man die neuen Sicherheitssysteme konsequent anwenden, wäre kein Scheck- oder Kreditkartenbetrug mehr möglich, kein Telefonieren auf Kosten Dritter und keine Bestellung im Versandhandel unter dem Namen eines anderen.

Ein Ziel – viele Wege?

Biometrische Erkennungssysteme, die Rundumschutz in Hochsicherheitsbereichen bieten könnten, sind heute jedoch noch in der Erprobungsphase. In den Niederlanden schützen Banken in einem Pilotprojekt Geldautomaten mit Iris-Scannern der Firma NCR. Statt seine Geheimnummer einzutippen, sieht der Kunde lediglich kurz in eine Kamera, die eines seiner Augen fotografiert. Blitzschnell wertet der Computer die 260 einzigartigen Kennzeichen des menschlichen Auges aus und entscheidet dann, ob der Betrag ausgezahlt werden darf oder nicht.

Einen anderen Weg geht das Berliner Fraunhofer-Institut mit einem Unterschriften-Erkennungssystem, das zur Zeit von großen deutschen Banken erprobt wird. „Sic Natura" vergleicht die charakteristischen Merkmale des Unterzeichners – wie Schreibdruck und Schreibbewegung – mit einer gespeicherten Unterschriftenprobe. Werden hier Abweichungen festgestellt, gibt die Software Alarm.

Die Einsatzmöglichkeiten sind vielfältig: Sollte dieses System irgendwann in Klassenzimmern Einzug halten, bleiben selbstgeschriebene Entschuldigungen mit einer phantasievollen Anlehnung an Mutters oder Vaters Unterschrift auf der Strecke.

Schnell, sicher, unauffällig

Was auch immer ausgewertet wird, Stimme, Gesichtszüge, Lippenbewegungen, Fingerabdrücke oder Augenhintergrund – das zugrunde liegende Prinzip ist jedesmal das gleiche. Stets geht es um die Auswertung verschiedener Körpermerkmale, um eine Person eindeutig zu identifizieren.

Dabei verhält sich die Technik ähnlich wie der Mensch. So wie es Menschen unterschiedlich schwer fällt, einander zu erkennen, haben auch die verschiedenen biometrischen Sicherheitssysteme unterschiedliche Trefferquoten. Umso wichtiger ist es, abzuschätzen, welches System für welchen Anwendungsfall paßt.

Will ein Hotel seinen Fruhstücksraum mit Bio-Scannern vor ungebetenen Gasten schützen, kommt es vor allem auf Schnelligkeit an. Beim Kassenautomaten oder gar beim Zugangskontrollsystem eines Atomkraftwerks

Dreifache Überprüfung: Selbst eineiige Zwillinge können das erste deutsche Sicherheitsprodukt „BioID" nicht täuschen

ist es ungleich wichtiger, daß sich das System keinesfalls austricksen läßt.

Was die einzelnen Scanner dabei in der Praxis leisten, werden die nächsten Jahre zeigen. Derzeit hat das deutsche „BioID" die Nase vorn: Nachdem er den SAT1-Zwillingstest gemeistert hat, erfreut sich der bislang weltweit einzige serienreife Bio-Scanner mit der Auswertung von gleich drei (!) Merkmalen bereits reger Nachfrage

Wächter für Deinen PC

Auch für den Privat-PC gibt es Hard- und Software zum Sichern. Viele Produkte muß man aber direkt aus den USA importieren.

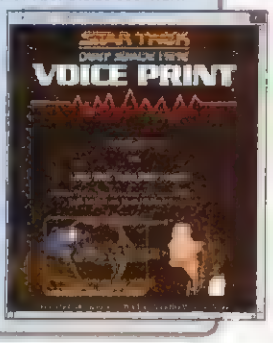
Die bekannteste Sicherheits-Software ist **Star Trek: Deep Space Nine Voice Print**. Hinter der knapp 140 Mark teuren Software verbirgt sich kein PC- oder Videospiel, sondern ein Programm, mit dem sich der PC per Sprache steuern läßt. Eine der wichtigen Eigenschaften von „Voice Print": Es identifiziert den PC-Anwender über seine Stimme.

Wer etwa sein Lieblingsspiel vor kleinen Geschwistern schützen will, der kann es per Sprachkommando sperren. Klickt etwa das vorwitzige Brüderchen aufs Spielsymbol, erscheint ein bildschirmfüllendes Bild von „Deep Space Nine" mit der Aufforderung, das Paßwort zu nennen.

Doch selbst wenn der Kleine das richtige Paßwort ins mitgelieferte Mikro spricht, nutzt ihm das nichts, da das System nur der Stimme seines Herrn gehorcht.

Ähnlich arbeitet auch das Programm **Voice Lock** von QVoice. Es kostet ebenfalls umgerechnet rund 140 Mark.

Sicherheit auf Hardware-Basis bieten in den USA bereits das **Trusted Keyboard**, die **Trusted Mouse** und die **BioMouse** (Bild links unten). Diese Geräte scannen einen Fingerabdruck oder gleich die ganze Hand, um einen PC-Nutzer zu identifizieren. Nur die BioMouse gibt's auch in Deutschland zu kaufen, sie kostet aber stolze 600 Mark.



Fast wie auf der Enterprise: „Voice Print" startet den PC erst, wenn das Sicherheitsprogramm Stimme und Paßwort des Anwenders erkannt hat

Vor- und Nachteile von Bio-Scannern

- Bio-Scanner bieten hohe Sicherheit, da sie meistens mehrere unverwechselbare Körpermerkmale überprüfen
- Sie sind leicht zu bedienen, da keine Paßwörter oder Codes zu lernen sind
- Günstigere Software-Produkte sichern auch einen Privat-PC ab
- Es gibt noch zu wenige Produkte direkt in Deutschland zu kaufen
- Nicht alle Methoden sind gesundheitlich unbedenklich (etwa Iris-Scanner)
- Sie benötigen Extra-Hardware
- Bio-Scanner können für totalitäre Überwachungen mißbraucht werden

Text: Dieter Winkler · Illustrationen: Horst Kolodziejzyk

Mehr solltet Ihr nicht

Das etwas andere Lenkrad

Das Force Feedback Racing Wheel bietet intensives Rennfeeling.

Interacts Mini-Lenkrad ist angenehm griffig Trotz seines ungewöhnlichen Designs brauchen selbst Fahrneulinge nur kurze Eingewöhnungszeit

Das FX Racing Wheel mit Rückschlag ist eine günstige Alternative zum herkommlichen Lenkrad.

Ausstattung: Das Mini-Lenkrad wird mit einem kleinen, aber verständlich geschriebenen Handbuch und Treibersoftware ausgeliefert. Nicht dabei sind leider die zwei notwendigen 1,5-Volt-Batterien. Wer lange Fahrten macht, vielleicht sogar mit eingeschaltetem, stromfressendem Force Feedback, sollte sich gleich für etwa 20 Mark das passende Netzteil dazu kaufen. Die Batterien halten in der Regel nur 90 Minuten Dauerschütteln aus.

Installation: Das FX Racing Wheel läßt sich schnell und problemlos anschließen. Die Treibersoftware ermöglicht eine individuelle Belegung aller Tasten und Tastenkombinationen.

Die Stärke des Force Feedback läßt sich auf die drei Stufen leicht, mittel und stark einstellen. Wer sich maximal durchschütteln lassen will, kann sogar die Option „Diesel" wählen. Sowohl der Motorsound als auch die Erschütterung des Lenkrades werden in dieser Einstellung deutlich robuster

Qualität: Das FX Racing Wheel eignet sich für Anfänger und Rennsimulationskenner gleichermaßen. Vor allem die Spurgenauigkeit des kleinen Lenkrades ist bemerkenswert. Selbst mit mehr als 240 Sachen in der Kurve bleibt der Rennflitzer bei einer Probefahrt in „Speed Busters" auf der Straße.

Wer lange Rennfahrten machen will, wird wohl den Force Feedback ausschalten. Das Lenkrad wird schon im Leerlauf massiv gerüttelt. Bei Karambolagen ist der Rückschlag im Lenkrad dann so groß, daß es einem regelrecht aus den Fingern geschlagen wird.

Fazit: Für 100 Mark bekommt man ein stabiles und griffiges Mini-Lenkrad, das eine straffe Lenkradführung bietet und äußerst kräftig zurückschlägt.

FX Racing Wheel
Mini-Lenkrad mit Force Feedback
ca. 100 DM | Hersteller Interact
www.interact-europe.de
Für rasante Rennsimulationen gehört das kleine Lenkrad von Interact zur ersten Wahl
1

Anbieter-Nachweis

AK Datentechnik · Hamburger Straße 31 · 80809 München · Tel.: (089) 351 00 55 · Fax: (089) 351 54 88
BWZ · Angerburger Straße 20 · 22047 Hamburg · Tel.: (040) 69 67 81 00 · Fax: (040) 69 67 81 10
CP GmbH · Kirschberg 25-27 · 64347 Griesheim · Tel.: (06155) 60 06 06 · Fax: (6155) 60 06 16
Cross PC-Systeme · Körnebachstraße 95 · 44143 Dortmund · Tel.: (0231) 53 11 33 40 · Fax: (0231) 531 13 33
Games Point · Kriegstraße 27-29 · 76133 Karlsruhe · Tel.: (0721) 339 44 · Fax: (0721) 37 41 85
Madex · Postfach 1537 · 63263 Neu Isenburg · Tel.: (06102) 710 90 · Fax: (06102) 237 22
Magic · Kaiserstraße 65 · 61169 Friedberg · Tel.: (06031) 77 18 66 · Fax: (06031) 55 20
Mail it · Hasenhe de 9 · 10967 Berlin · Tel.: (030) 694 01 58 06 · Fax: (030) 69 40 19 07
Saturn Hansa · Wankelstraße 5 · 85053 Ingolstadt · Tel.: (0841) 63 40 · Fax: (0841) 619 95
Simtec · Abt-Wolfram-Ring 3 · 96049 Bamberg · Tel.: (0951) 964 51 11 · Fax: (0951) 964 55 55
Theo Kranz Versand · Juliuspromenade 11 · 97070 Würzburg · Tel.: (0180) 521 18 44 · Fax: (0931) 57 16 02
Vobis · Carlo-Schmid-Straße 12 · 52146 Würselen · Tel.: (02405) 444 45 00 · Fax: (02405) 444 45 05

Alle Angaben ohne Gewähr

MOTHERBOARDS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (Slot 1 / Pentium II)	219 Mark ▼	Chaintech BTM mit BX-Chipset	AK Datentechnik
Standardklasse (Sockel 7 / Pentium, AMD)	149 Mark ■	DFI P5BV3	AK Datentechnik
Spitzenklasse (Slot 1 / Pentium II)	279 Mark ▼	Asus P2B ATX-PII mit 440-BX-Chipset	AK Datentechnik

PROZESSOREN

	Preis	Anbieter
Einsteiger (Sockel 7, AMD K6 3D 350)	205 Mark ▼	Mail it!
Einsteiger (Slot 1, Pentium II 350)	389 Mark ▼	AK Datentechnik
Mittelklasse (Slot 1, Pentium II 400)	659 Mark ▼	AK Datentechnik
Spitzenklasse (Slot 1, Pentium II 450)	949 Mark ▼	Mail it

MONITORE

Test in Ausgabe 11/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
15 Zoll (0,28 Lochmaske, 69 KHz, TCO 92)	275 Mark ▼	Belinea 105035	CP GmbH
17 Zoll (69 KHz, TCO 92)	549 Mark ■	LG 77T5	AK Datentechnik

SOUNDKARTEN

Test in Ausgabe 2/99

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	25 Mark ▲	16 Bit-Karte, PnP, SB-kompatibel	CP GmbH
Mittelklasse	69 Mark ▼	Creative Labs AWE64 Value	CP GmbH
Spitzenklasse	319 Mark ■	Creative Labs Soundblaster Live	CP GmbH

GRAFIK-KARTEN

Test in Ausgabe 1/99

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (2D-Beschleuniger)	50 Mark ■	Cardex S3 Trio 64V2, 2 MB	BWZ
Mittelklasse (3D-Beschleuniger)	107 Mark ▼	Elsa Victory Erazor 3D, 4 MB	Madex
Spitzenklasse (3D-Beschleuniger mit Banshee)	225 Mark ▼	Guillemot Maxigamer Phoenix 16 MB	CP GmbH
Spitzenklasse (3D-Add-on-Karte)	219 Mark ▼	Creative Labs 3D Blaster Voodoo2, 12 MB	CP GmbH

FLACHBETTSCANNER

Test in Ausgabe 4/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	88 Mark ▼	Mustek ScanExpress 600 CP	Madex
Mittelklasse	249 Mark ■	Highscreen Highscan	Vobis
Spitzenklasse	479 Mark ■	Hewlett Packard Scanjet 5100	Simtec

DIGITALE KAMERAS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	399 Mark ▲	Fuji DX5	Saturn Hansa
Mittelklasse	929 Mark ▼	Olympus C1000L	CP GmbH
Spitzenklasse	1949 Mark ■	Olympus C1400XL	CP GmbH

Text: Ulrike Goreßen · Fotos: Michael Kayser (6)

Liste

Im Vergleich zur vorigen Ausgabe der SCREENFUN sind die Preise
- gleichgeblieben
- gefallen
- gestiegen

für Eure Hardware zahlen:

Der Blackhawk reagiert sensibel auf jede Lenkbewegung

CD-ROM-LAUFWERKE

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (ATAPI)	79 Mark	Lteon 36fach	CP GmbH
Mittelklasse (SCSI)	139 Mark	Pioneer DR-706S Slot 1	CP GmbH
Spitzenklasse (test DVD)	145 Mark	Teac CD-532S	CP GmbH

VIDEO-REKORDER

Test in Ausgabe 12/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
Micro-Rekorder	749 Mark	Canon VH-507	Saturn Hansa
VHS Rekorder	699 Mark	Sony SLV E730	Saturn Hansa
S-VHS Rekorder	999 Mark	JVC HR S7500E	Saturn Hansa

PC-KOMPLETTSYSTEME

Test in Ausgabe 7/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	999 Mark	PC ohne Monitor, Intel Celeron 300, 32 MB RAM, 6,4-GB-Festplatte, Sound, 8-MB AGP Grafikkarte, 24fach CD-ROM	Mail it
Mittelklasse	1699 Mark	PC ohne Monitor, Pentium II 350, 64 MB RAM, 6-GB-Festplatte, 8-MB-AGP-Grafikkarte, 32fach CD-ROM	Vobis
Spitzenklasse	2355 Mark	PC ohne Monitor, PII 400, 128 MB RAM, 8,4-GB-Festplatte, 3D-Sound, 8 MB-AGP-Grafikkarte, 40fach-CD-ROM	CP GmbH

TINTENSTRAHL-DRUCKER

Test in Ausgabe 1/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (300 dpi)	99 Mark	Lexmark Jetprinter 1020	Vobis
Mittelklasse (600 dpi)	349 Mark	Epson Stylus Color 640	CP GmbH
Spitzenklasse (DIN A3, 1440 dpi)	875 Mark	HP Deskjet 1120C	CP GmbH

TRAGBARE CD-PLAYER

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	99 Mark	Philips AZ7221	Saturn Hansa
Mittelklasse	350 Mark	Panasonic SL SX500	Saturn Hansa
Spitzenklasse	680 Mark	Sony D-777	Saturn Hansa

SONY PLAYSTATION

	Preis	Anbieter
Playstation-Konsole plus Dual Shock	239 Mark	Saturn Hansa
Mad Catz-Lenkrad mit Pedale	119 Mark	Theo Kranz Versand
Memory Card 8 MB	69 Mark	Cross PC-Systeme
Joypad Verlangerung	25 Mark	Games Point

NINTENDO 64

	Preis	Anbieter
Nintendo-64-Konsole	249 Mark	Cross PC-Systeme
Joypad JT 377 Trident Pro	60 Mark	Games Point
Memory Card 5 MB	70 Mark	Magic
Universal-Adapter (USA/Japan)	ab 40 Mark	Magic

SEGA SATURN

	Preis	Anbieter
Saturn-Konsole	249 Mark	Theo Kranz Versand
Mega Action Set	333 Mark	Theo Kranz Versand
Arcade Racer Set	115 Mark	Games Point
Original Control Pad	44 Mark	Theo Kranz Versand

Blackhawk, der digitale Joystick von Gravis, ist komplett programmierbar.

Die digitale Präzision

Der englische Hersteller Gravis hat nun seine Spielezubehor-Palette um den hundertprozentig digitalen Joystick Blackhawk erweitert.

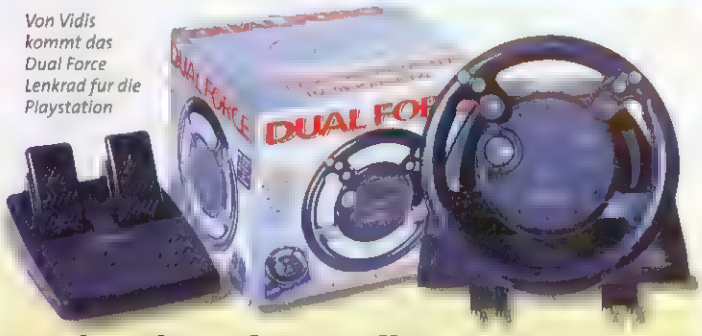
Ausstattung: Der Joystick wird mit kleiner Installationshilfe und Treiber-CD ausgeliefert. Ein ausführliches, deutschsprachiges Handbuch ist auf CD gespeichert.

Installation: Der Blackhawk wird einfach am Standard-PC-Gameport angeschlossen. Die Installation geht reibungslos von der Hand

Qualität: Der Joystick liegt prima in der Hand und ermöglicht sehr präzise Lenk- und Schießmanover. Leider kann er nicht an kleinere Hande angepaßt werden Auch ist der Preis von etwa 80 Mark etwas zu hoch angesetzt

Fazit: Wer prazise Aktionen liebt und genug Geld hat, greift zum Blackhawk.

Blackhawk digital
Digitaler Joystick
ca. 80 DM | Hersteller Gravis
www.gravis.com
Sensibler, griffiger Joystick, mit dem punktgenaue Aktionen möglich sind. Nur etwas teuer
2



Von Vidis kommt das Dual Force Lenkrad fur die Playstation

Lenkrad, schüttel Dich!

Dual Force Lenkrad für alle Playstation-Spiele

Playstation-Spieler erhalten nun mit dem Dual Force Lenkrad von Vidis eines der Nachfolgemodelle des bekannten Gamester MK-II-Lenkrads.

Ausstattung: Neben Lenkrad und Pedalen umfaßt das Paket einen Netzadapter und eine kleine Anleitung.

Installation: Beim Anschluß des Lenkrades gab es keine Probleme Uber acht Aktionstasten kann es komfortabel auf jedes Spiel abgestimmt werden.

Qualität: Das Lenkrad wirkt auf den ersten Blick sehr stabil. Leider sind die Saugknopfe so flach, daß sie das massive Gerat kaum auf der Tischplatte festhalten können. Doch das ist harmlos im Vergleich zur außerst schwammigen Lenkung. Selbst eingefleischte „Rennfahrer" konnten damit kein Auto auf der Strecke halten. Auch die Pedale verhindern jeglichen Fahrspaß.

Fazit: Trotz Niedrigpreis findet das Dual Force Lenkrad kaum Freunde.

Dual Force Lenkrad
Rumble-Force-Lenkrad für die Playstation
ca. 140 DM | Hersteller Vidis
www.vidis.com
Das extrem schwammige Lenkrad macht selbst die einfachsten Simulationen unspielbar
5

JOYSTICKS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Analoger Stick	40 Mark	Logitech Wingman Light	Vobis
Digitaler Stick	45 Mark	Gravis Blackhawk	CP GmbH
Gamepad	60 Mark	Microsoft Sidewinder Gamepad	CP GmbH

VERRAT IN DER VERBOTENEN STADT

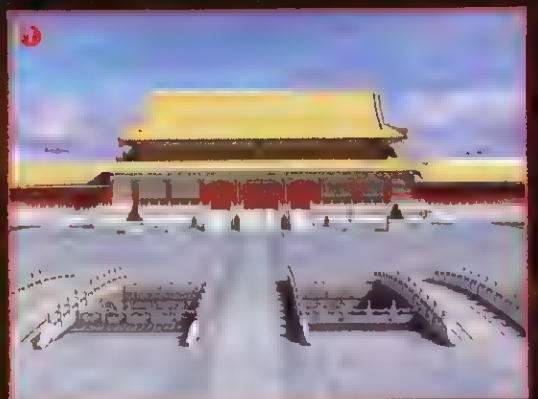
China im Jahr 1775: Der kaiserliche Ober-Eunuch ist ermordet worden. Kläre den Fall und lerne die Kultur des Kaiserreichs kennen!

Zusatz zum Spiel: Das Lexikon gibt Kultur Infos, hier zur Funktion des Ober-Eunuchen

Die Schönschreibkunst (Kalligraphie) war im alten China sehr bedeutend

Farbsymbolik, im Lexikon erklärt: Die Farbe Gelb war in China dem Kaiser vorbehalten

Du spielst Anjing, den Verwalter des Palasts



Der Schauplatz: Keiner außer der kaiserlichen Familie, den Eunuchen und Bediensteten durfte die Verbotene Stadt betreten

Plötzlich passiert das Unfaßbare: Ober-Eunuch Wang wird ermordet. Seine letzten Worte handeln von einem Dämonen

INFO

Webseiten zu China

www.travelchinaguide.com
Diese Website bietet virtuelle Touren durch die Touristenattraktionen Chinas, und zwar in Form von Online Diashows. Mit dabei ist ein Rundgang durch die Verbotene Stadt.

www.chinaonline.com/history/archive.html
Hier findet man einen englischsprachigen Überblick über die Geschichte Chinas seit 2000 vor Christi. Die einzelnen Regierungszeiten werden gut beschrieben.

www.cjp.org/journal/culture/index.html
Auf den Internet-Seiten des fernöstlichen Magazins Qiao kannst Du wichtige Wörter in der Sprache Mandarin lernen oder Dein chinesisches Horoskop ansehen.

www.chinaspace.com
Super Ausgangspunkt für Informationen zu China: Es gibt eine umfangreiche Sammlung von Querverweisen zu Seiten über Kunst und Kultur, Land und Leute oder die Geschichte Chinas.

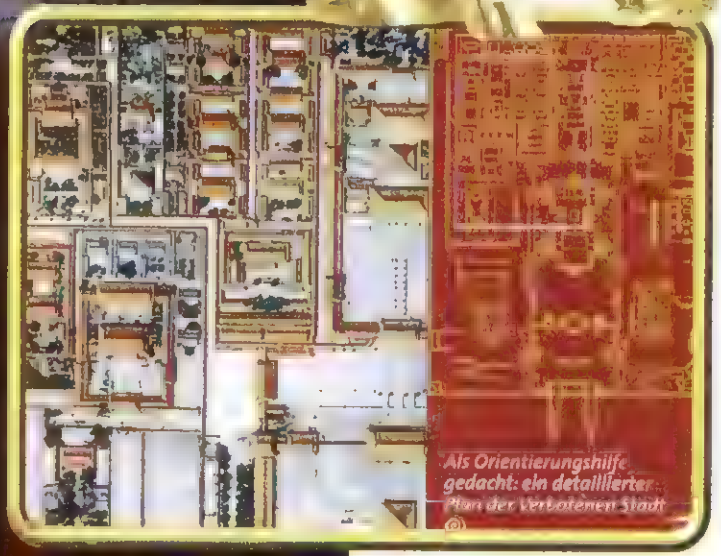
Wer ist der „Dämon mit den roten Augen", von dem Wang gesprochen hat? Der Kaiser gibt Dir den Auftrag, den Mord aufzuklären

Bei einem Wächter holst Du Dir die Erlaubnis, die kaiserlichen Garten zu betreten. Dort willst Du die Mutter des Kaisers treffen

Vor seinem Tod gab Wang der Mutter des Kaisers einen Brief. Sprich mit ihr, und sie händigt Dir das wichtige Papier aus

Der Brief verrät ein Versteck. Gehe in Wangs Haus und untersuche die Buddha-Statue. In ihr sind wichtige Aufzeichnungen verborgen

Der Löwe bewacht die Pforte des Palastes



Als Orientierungshilfe gedacht: ein detaillierter Plan der Verbotenen Stadt

Es war der Dämon mit den roten Augen". Mit letzter Kraft bringt Ober-Eunuch Wang diesen Satz über die Lippen. Dann sinkt er tot auf der Treppe des kaiserlichen Palastes zusammen. Dumm gelaufen für den jungen Anjing, der gerade an diesem Tag sein Amt als Palastverwalter in der Verbotenen Stadt angetreten hat. Schon ist er in einen kniffeligen Kriminalfall verwickelt. Wenn er den Mord an Wang nicht bis zum Abend aufgeklärt hat, fällt er beim Kaiser in Ungnade.

Du spielst Anjing und erlebst die spannende Handlung aus seiner Perspektive. Befrage die Palastbewohner, untersuche die Umgebung und sammle Beweise. Wie in jedem Adventure sind hier äußerste Aufmerksamkeit und Kombinationsgabe gefragt. Was Du aber vor allem mitbringen solltest, ist eine gute Portion Geduld. Denn oft mußt Du lange Wege von einem Schauplatz zum nächsten zurücklegen. Dabei ist es gar nicht so einfach, sich in dem Gewirr ähnlich aussehender Gebäude zurechtzufinden. Wer in erster Linie Wert auf gute Spielbarkeit legt, wird sich deshalb bald entnerven lassen.

Interessierst Du Dich aber für die alte chinesische Kultur, wirst Du von jedem Schritt durch das Spiel begeistert sein. Denn die Verbotene Stadt – so heißt der legendäre Wohnsitz des Kaisers von China – ist originalgetreu auf dem Screen nachgebaut worden. **In grafisch perfekten 3D-Ansichten kannst Du die prunkvollen Palastgebäude selbst erforschen.** Wo immer es etwas zu erklären gibt, lassen sich per Mausklick interessante Lexikoneinträge abrufen. So entsteht ein umfassendes Bild dieser fernen Kultur.

Auch unabhängig von der Spielehandlung kannst Du das Lexikon jederzeit direkt ansteuern und in den gut verknüpften Einträgen stöbern. Für fundiertes Wissen haben Fachleute des Pariser Museums für asiatische Kunst gesorgt. Außerdem bietet die CD-ROM die Möglichkeit, die wichtigsten Schauplätze auch außerhalb der Spielehandlung zu erkunden. So erhalten China-Fans mit „Verrat in der Verbotenen Stadt" eine gute Mischung aus Spiel und Nachschlagewerk.

PC D/E

Verrat in der Verbotenen Stadt

Adventure mit Lexikon für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM | Ravensburger | 1 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95/98, 8fach CD-ROM, SVGA Grafikkarte
Oder: MacOS System 7.1, 32 MB RAM

Einstellung 1 | Action 2 | Tiefgang 2

Originalgetreu nachgebaute 3D-Grafik der Verbotenen Stadt, gutes Lexikon

Auf der Spieleseite etwas umständlich, da die Orientierung oft schwierig

Gutes Adventure im alten China mit toller Grafik und vielen kulturellen Hintergrundinfos

2

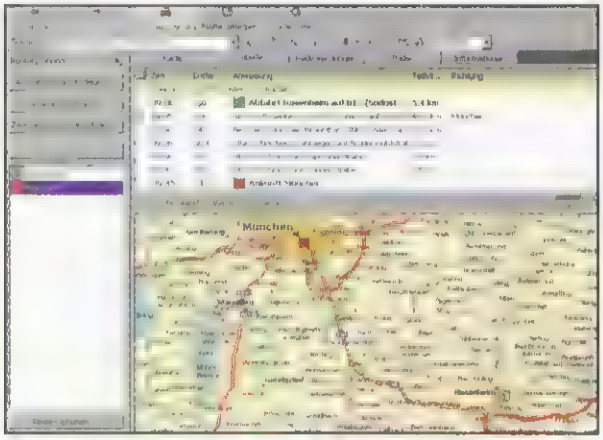
Text: Christine Strobe

Da geht's lang

Plane Deine Reisewege

Du willst eine Party feiern und mußt Deinen Gästen von auswärts eine Wegbeschreibung liefern? Mit dem Programm „AutoRoute Express 2000" ist das kein Problem. Der schlaue Routenplaner enthält detaillierte Straßenkarten von ganz Europa, ist also auch eine super Unterstützung bei der Urlaubsplanung. Gib einfach Ausgangspunkt und Zielort ein und laß die günstigste Fahrtstrecke anzeigen. In die Karten kannst Du eigene Anmerkungen schreiben und Markierungen setzen. Ein kurzer Text erklärt außerdem, wann man wo abbiegen muß und wie lange die Fahrt ungefähr dauert. **Fazit: Super gemachter Routenplaner für Reisewege in ganz Europa.**

Preis: ca. 120 Mark; Macher: Microsoft, 85713 Unterschleißheim



Wie kommen die Partygäste von Rosenheim nach München? „AutoRoute Express" zeigt eine Karte mit der besten Strecke

Nur kein Chaos!

Experimentieren mit Schwerkraft & Co.

Im Raum der Schwerkraft: Laß eine Kugel auf die Wippe fallen und teste, was passiert

Die Herrscher der physikalischen Elemente regieren die Welt. Nur Meister Zufall läßt sich nichts von ihnen sagen. Doch als die Katze des Meisters verschwindet, droht die Welt aus den Fugen zu geraten. Statt sich um ihre eigenen Angelegenheiten zu kümmern, sind alle Herrscher mit der Suche nach dem Haustier beschäftigt. Es liegt an Dir, die Welt vor dem Chaos zu bewahren.

Den physikalischen Elementen Schwerkraft, Wärme, Zeit, Elektrizität und Licht ist auf der CD-ROM je ein Raum gewidmet. Diese suchst Du nacheinander auf und löst dort verschiedene Aufgaben. Jongliere im Raum der Schwerkraft beispielsweise mit drei Kegeln oder katapultiere den Mauszeiger mithilfe einer Wippe und eines Gewichts nach oben. So lernst Du durch eigenes Experimentieren, wie Schwerkraft wirkt

Ausprobieren und dabei lernen heißt auch die Devise in den anderen Räumen. Dafür brauchst Du allerdings Geduld. Denn was man konkret tun soll, wird nicht erklärt. Oft ist wildes Mausklicken gefragt. Die schön gezeichneten Screens machen das jedoch zum Vergnügen.

Fazit: Spielerisches Lernen über physikalische Elemente.

Preis: ca. 50 Mark; Macher: Tivola, 12435 Berlin

Die Schumi-Story

Leben und Rennen des Rasers

Wenn Du schnelle Autos liebst, Fan von Michael Schumacher bist und alles über den größten in der Formel 1 wissen möchtest, sieh Dir die CD-ROM „Michael Schumacher" an. In kurzen Diashows lernst Du den Star der Autorenn-Szene genauer kennen. Doch die Bilder sind leider oft von zweifelhafter Qualität. Fans vermissen außerdem ausführliche Info-Texte und die Möglichkeit, die Fakten nach Stichworten zu durchsuchen. Zusätzlich bietet die CD-ROM vereinfachte Skizzen der verschiedenen Formel-1-Rennstrecken. *Fazit:* Bei schlechtem Bildmaterial und oberflächlichen Infos bleibt der Dauerspaß auf der Strecke.

Preis: ca. 40 Mark; Macher: Nova Media, 58638 Iserlohn

SCREENFUN AKTION!

Alles klar mit Mathe, Deutsch und Englisch! Wir verlosen 5 x 3 Monate kostenlose Nutzung der Nachhilfedienste Dr Mathe, Dora Deutsch und Superjames im Internet. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 114. Aktionsschluß ist der 21.4.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Rette Mathlantis!

Rechnen als Abenteuerspiel

Im Übungsteil der CD-ROM lernst Du die Grundlagen der Arithmetik wie beispielsweise natürliche Zahlen oder Bruchrechnen

Eine der möglichen Spielfiguren: Kyra

Text: Christiane Strobel · Foto: Daniel Kraus (1)

Geschickter Umgang mit der Schwerkraft beim Jonglieren

Forsche im Raum der Elektrizität

und heißer Luft an

Um sich vor einer Flutwelle zu schützen, haben die Bewohner von Mathlantis ihre Insel unter die Wasseroberfläche versenkt. Doch während des Sturms wurde der Zentralcomputer beschädigt. Jetzt kann Mathlantis nicht mehr auftauchen.

In Gestalt der Heldin Kyra oder ihres männlichen Gegenstücks Kyron gehst Du auf Tauchexpedition zu sechs verschiedenen Inseln. Wenn Du die dort versteckten Wissenskristalle findest und nach Mathlantis bringst, funktioniert der Computer wieder. Doch für jeden Kristall mußt Du einen Test zu einem Mathe-Thema lösen.

Die Grundlagen hierfür vermittelt der gut gemachte Lernteil der CD-ROM. Die Adventure-Handlung hat allerdings wenig gute Rätsel zu bieten. Auch die Zeichentrickgrafik wirkt grob und altmodisch. **Fazit: Mathe-Software für die Klassen 5 bis 7 mit wenig gelungenem Spieleteil.**

Preis: ca. 100 Mark; Macher: Cornelsen Software, 14197 Berlin

3

Kreativ

Kai's Photo Soap 2

Mit dem Bildbearbeitungsprogramm „Kai's Photo Soap 2" verschönerst Du Fotos am Screen und entfernst beispielsweise per Mausklick rote Augen. Wie schon in der Vorgängerversion des Programms lassen sich witzige Spezialeffekte problemlos anwenden. Die Macher haben im neuen „Soap" vor allem den Einsatz der Pics fürs Internet verbessert. Du kannst sie etwa automatisch per E-Mail verschicken. Auch Fotobearbeitung in bewährter Qualität.

Preis: ca. 100 Mark, Macher: [illegible], 22049 Hamburg

1

Mit den Spezialeffekten von „Soap 2" änderst Du etwa Farbe und Kontrast eines Bildes

Töff Töff

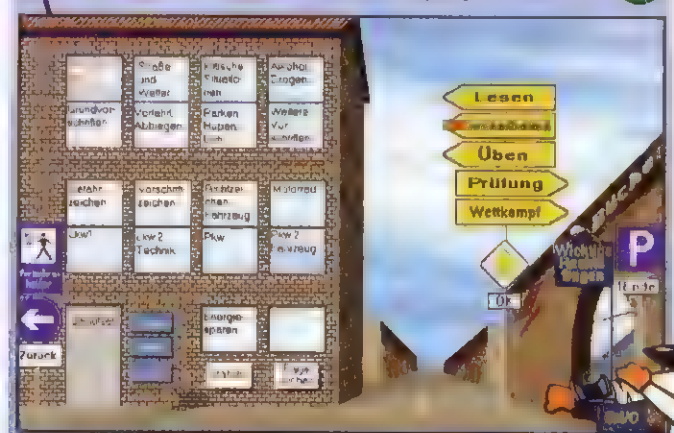
Fit für den Führerschein

Keine Angst vor der Führerscheinprüfung! Mit der Software „Ikarus Fahrschule 99" hast Du einen guten Trainer – er enthält alle amtlichen Prüfungsfragen für alle Führerscheinklassen, ob Mofa, Motorrad oder Auto. Du kannst die einzelnen Themengebiete üben oder Dich im Test abfragen lassen. Laune macht das Pauken in Form eines Wettbewerbs, bei dem sechs Freunde gleichzeitig ihr Wissen vergleichen können. Auf Sound und Videos haben die Macher leider verzichtet. **Fazit: Gute Führerschein-Vorbereitung.**

Preis: ca. 40 Mark; Macher: CDV, 76185 Karlsruhe

2

Mit Vollgas zum Führerschein!



So klappt's mit der Theorieprüfung: Mit der CD-ROM „Ikarus Fahrschule 99" lernst und übst Du sämtliche Themengebiete, die man als Fahrer beherrschen muß

Elegant und clever: Fuchs

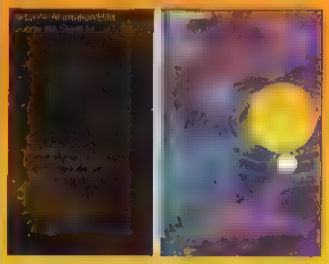
IN KÜRZE

Wissensbox

Im Pack „Glasklar – Welt des Wissens" sind sieben Nachschlagewerke drin: Der Mensch 3D, Dinosaurier 3D, Kosmos 3D, die Erde 3D, Skelett 3D, Der Computer und Das Auto. Die Scheiben sind zwar günstig, aber teilweise veraltet und schlecht aufgemacht. **Fazit: Preiswerter Infopack mit mittelmäßigen CD-ROMs.**

Preis: ca. 50 Mark; Macher: SAD, 89079 Ulm

3



Ein Bild der Sonne aus „Kosmos 3D"

Die spinnen, die Römer!

Zugegeben: Latein-Lernen ist echt atzend. Mit der Software „disco" jedoch kannst Du das Büffeln der toten Sprache lebendiger gestalten. Abgestimmt auf das Lehrbuch „Salvete", vermittelt die CD-ROM in witziger Zeichentrickgrafik Grammatik, Vokabeln und Formen. **Fazit: Ein gut gelungenes Latein-Lernprogramm für alle Jahrgangsstufen.**

Preis: ca. 150 Mark; Macher: Cornelsen Software, 14197 Berlin

2

Hier wartet man mit Übungen auf Dich

Geheime Mission

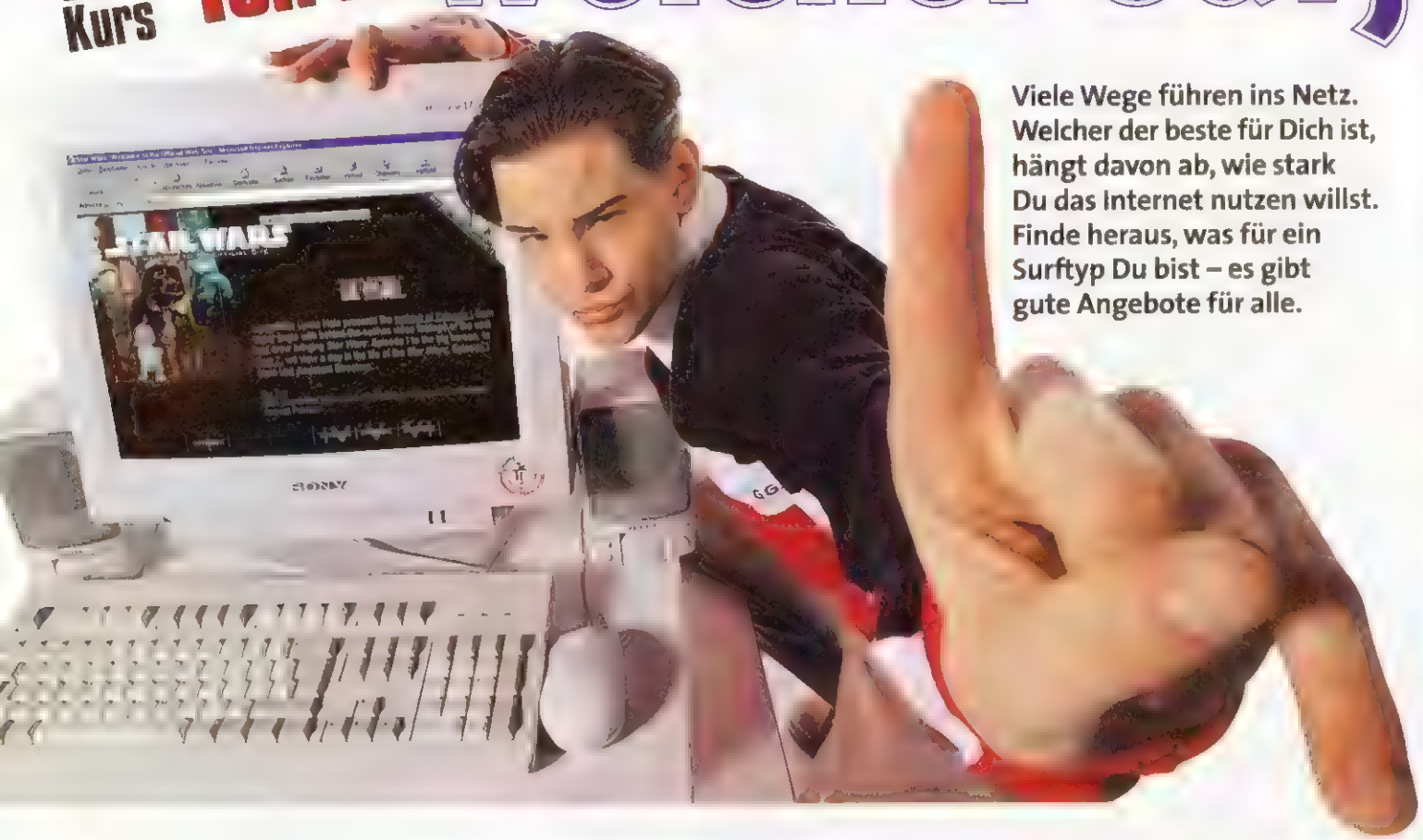
Eine verbrecherische Ziege will alle Kühe des Landes entführen, damit es nur noch Ziegenmilchprodukte gibt. Doch der Bosewicht hat seine Rechnung ohne Agent Fuchs gemacht. In guter James-Bond-Manier wird er das Unheil verhindern. Du spielst Fuchs und löst die Ratsel dieses Einsteiger-Adventures. Leider ist die Grafik ein wenig grobkörnig geraten. **Fazit: Lustiges Zeichentrick-Adventure für Einsteiger.**

Preis: ca. 70 Mark; Macher: Humongous Software, 20354 Hamburg

2

Online Kurs Teil 2

Welcher Surf



Viele Wege führen ins Netz. Welcher der beste für Dich ist, hängt davon ab, wie stark Du das Internet nutzen willst. Finde heraus, was für ein Surftyp Du bist – es gibt gute Angebote für alle.

Wer ins Internet will, braucht einen Internet-Provider. Das ist eine Firma, die Leuten für Geld einen Anschluß ans Internet ermöglicht. Provider gibt es mittlerweile sehr viele. Jeder von ihnen hat seine ganz speziellen Angebote. Für Neueinsteiger ist es darum ganz schön schwierig, herauszufinden, welches das beste ist.

Die Wahl des richtigen Providers für Dich hängt entscheidend damit zusammen, wie intensiv Du das Internet nutzen willst. Für eher seltene Besuche im Netz ist ein Tarif am günstigsten, bei dem nur die Zeit berechnet wird, die man tatsächlich online verbringt. Ein Vielsurfer ist dagegen mit einer monatlichen Pauschale für unbegrenzte Online-Zeit besser beraten.

Immer im Auge behalten sollte man auch die Telefonkosten, die bei den meisten Providern noch zusatzlich zu den Online-Gebuhren anfallen. Denn während Du im Netz bist, telefoniert ja Dein PC mit dem Computer des Providers (siehe Teil 1 in SCREENFUN 3/99).

Weißt Du nicht, welcher Surftyp Du bist? Dann mach den folgenden Kurztest und finde es heraus. Bei jeder Frage ist nur eine Antwort möglich.

In der Tabelle findest Du dann die drei günstigsten Provider für Powersurfer, Freizeitsurfer und Wenigsurfer. Es sind nur die Anbieter berücksichtigt worden, die bundesweit zum Ortstarif erreichbar sind und eine schnelle Verbindung ins Netz ermöglichen.

Text: Christiane Strobel · Fotos: Christian Vogel (5)

1 Du bist mit Deinen Eltern im Urlaub. Was machst Du?
(A) Ich packe meinen Laptop und mein Handy aus und wähle mich ins Internet ein
(B) Ich checke die Umgebung, ob's irgendwo ein Internet-Café gibt
(C) Ich lege mich faul in die Sonne

Kannst Du im Urlaub aufs Web verzichten?

2 Wie lernst Du am besten neue Leute kennen?
(A) Beim Chatten
(B) Durch das Aufgeben und Lesen von E-Mail-Kontaktanzeigen
(C) Beim Ausgehen

3 Nach der Schule klingelt es an Deiner Haustür. Ein Freund will Dich zum Fußballspielen abholen. Wie reagierst Du?
(A) Ich schreibe ihm eine E-Mail, in der steht, daß wir doch auch online Fußball spielen können
(B) Ich zeige ihm kurz meine Lieblingswebseite und gehe dann mit
(C) Ich gehe mit

4 Deine Mutter beschwert sich darüber, daß Du ständig das Telefon belegst. Wie reagierst Du?
(A) Ich überzeuge sie, daß wir einen ISDN-Anschluß brauchen und erkläre ihr, wie wichtig Surfen für meine Bildung ist
(B) Ich zeige ihr, wie E-Mail funktioniert und gebe ihr einen Einführungskurs
(C) Ich entschuldige mich und gelobe Besserung

5 Bei einem Schüleraustausch hast Du einen neuen Freund kennengelernt. Wie hältst Du den Kontakt zu ihm?
(A) Ich verabrede mich mit ihm in meinem persönlichen Chatraum
(B) Wir tauschen unsere E-Mail-Adressen aus
(C) Wir schreiben uns Briefe

6 Dein Vater hat Geburtstag, und Du brauchst dringend ein Geschenk. Was machst Du?
(A) Ich surfe auf die Internet-Seite *www.primus-online.de* und gehe online shoppen
(B) Ich schenke ihm ein Handbuch über das Internet
(C) Ich renne panisch durch die Stadt und suche ein Geschenk

7 Wie sagst Du am besten, daß Du glücklich bist?
(A) LMAO, LOL, ROFL[fr]
(B) :-)
(C) Ich bin glücklich

8 Du mußt für den Erdkundeunterricht ein Referat über den tropischen Regenwald ausarbeiten. Wie gehst Du vor?
(A) Ich werfe eine Suchmaschine im Internet an, mache ein Posting in einer Newsgroup und frage meine Freunde im Chat
(B) Ich sehe auf *www.cheat.net* nach, ob jemand das Thema schon einmal bearbeitet hat
(C) Ich kopiere mir Texte aus dem Universallexikon meiner Eltern

Zum Recherchieren ist das Internet super

typ bist Du?

9 Was hältst Du von Spielen im Internet?
(A) Das Leben ohne sie muß furchtbar langweilig sein
(B) Würde ich gerne mal ausprobieren, ist mir aber noch zu teuer
(C) Online-Zocken ist reine Zeit- und Geldverschwendung

10 Wie stellst Du Dir einen gemütlichen Abend vor?
(A) Ich bestelle mir eine Pizza, hole Eistee aus dem Kühlschrank und logge mich in einen Chat ein
(B) Mit Freunden surfen und dann im Netzwerk spielen
(C) Ich gehe ins Kino

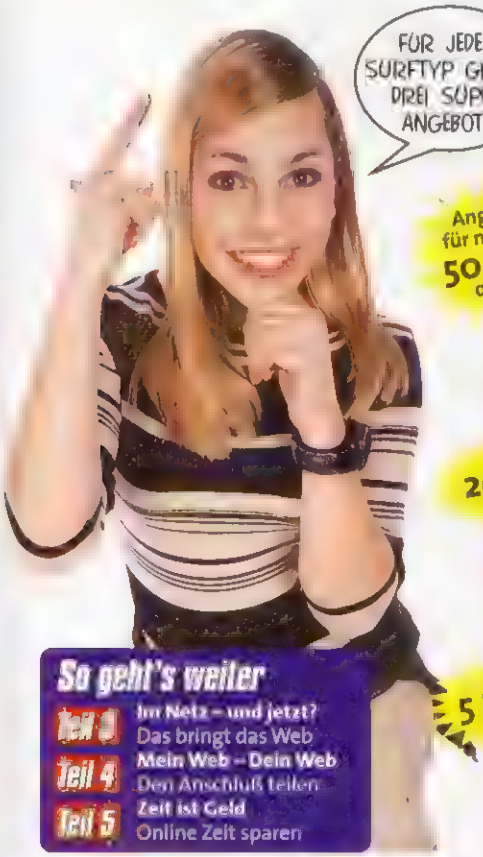
11 Es ist Samstag abend, und in Deinem Stadtteil fällt der Strom aus. Wie reagierst Du?
(A) Ich werde panisch, rufe Freunde an, ob sie noch surfen können und gehe notfalls in ein Internet-Café
(B) Ich trage es mit Fassung und beschließe, diesen Abend eben mal aufs Internet zu verzichten
(C) Ich gehe aus

12 An was denkst Du bei dem Wort „Java"?
(A) An das Tetris-Spiel auf meiner selbstgebauten Homepage
(B) An eine Programmiersprache
(C) An starken Kaffee

HAST DU ALLE FRAGEN BEANTWORTET? DANN GEHT'S AN DIE AUSWERTUNG!

So wertest Du die Ergebnisse aus

Gib Dir für jede Antwort mit dem Buchstaben A 30 Punkte, für jedes B 20 Punkte und für jedes C 10 Punkte. Rechne dann alle Punkte zusammen. Die Gesamtpunktzahl zeigt Dir, welcher Surftyp Du bist. Für jeden Typ sind in der folgenden Tabelle die drei günstigsten Internet-Provider angegeben.



So geht's weiter
Teil 3 Im Netz – und jetzt? Das bringt das Web
Teil 4 Mein Web – Dein Web Den Anschluß teilen
Teil 5 Zeit ist Geld Online Zeit sparen

Die günstigsten Provider für jeden Typ*

	Anbieter und Tarif	Monatliche Grundgebühr	Preis pro Online-Stunde	Telefon-Kosten	Gesamt-kosten online	Info
Powersurfer	UUNet *;knUUt.*	19,– (gilt nach 20 Uhr)	entfällt	117,–	136,–	Tel. (0180) 500 55 05 www.de.uu.net
	Okay.net	25,– pauschal	entfällt	117,–	142,–	Tel. (069) 54 80 55 11 www.okay.net
	Canaletto.net *first class*	29,– pauschal	entfällt	117,–	146,–	Tel. (0800) 563 63 63 www.canaletto.net
Freizeitsurfer	UUNet *;knUUt.*	19,– (gilt nach 20 Uhr)	entfällt	46,80	65,80	Tel. (0180) 500 55 05 www.de.uu.net
	Okay.net	25,– pauschal	entfällt	46,80	71,80	Tel. (069) 54 80 55 11 www.okay.net
	Canaletto.net *first class*	29,– pauschal	entfällt	46,80	75,80	Tel. (0800) 563 63 63 www.canaletto.net
Wenigsurfer	Voss Net *Wenig Surfer Tarif*	9,90	5 Frei-stunden, dann 4,–	12,24	22,14	Tel. (01805) 22 48 50 www.vossnet.de
	T-Online *(neuer Tarif ab 1.4.99)*	8,–	3,60	inbegriffen	26,–	Tel. (0800) 330 50 00 www.t-online.de
	Canaletto.net *all inclusive (ab 1.4.99)*	keine	5,40	inbegriffen	27,–	Tel. (0800) 563 63 63 www.canaletto.net

** Alle Preisangaben in DM · Alle Angaben ohne Gewähr*

Über 240 Punkte: Der Powersurfer

Was auch immer sich im richtigen Leben abspielt: das Internet ist Dein eigentliches Zuhause. Deine Freunde triffst Du täglich im Chat oder beim Online-Zocken. Dabei vergißt Du gerne die Zeit und kannst Dich nur schwer vom Computer lösen. Wer Dich sicher erreichen will, schreibt am besten eine E-Mail oder hinterläßt eine Nachricht auf Deiner Homepage.

Der Powersurfer will ohne Zeiteinschränkung surfen und ist jeden Monat rund 50 Stunden im Netz. Er braucht deshalb einen Internet-Zugang, der mit einer Monatspauschale abgerechnet wird. Die Tabelle zeigt die Preise für 50 Stunden online inklusive Telefongebühren – je zur Hälfte zum Freizeit- (18-21 Uhr) und zum Mondscheintarif (nach 21 Uhr).

180-240 Punkte: Der Freizeitsurfer

Als Freizeitsurfer kennst Du Dich gut im Internet aus. Du hältst gerne per E-Mail Kontakte zu Freunden und siehst Dir zum Beispiel die neuesten Sportergebnisse online an. Meistens gehst Du gezielt ins Netz, um Infos zu suchen – ob für die Schule oder aus privatem Interesse. Selten verbringst Du Zeit beim Chatten oder Online-Spielen. Der Hauptteil Deines Lebens spielt sich offline ab.

Der Freizeitsurfer hält sich durchschnittlich 20 Stunden pro Monat im Internet auf. Wie für den Powersurfer lohnen sich auch für ihn Pauschalangebote. Die Telefonkosten sind in der obigen Tabelle jeweils zur Hälfte zum Freizeit- (18-21 Uhr) und zum Mondscheintarif (nach 21 Uhr) angerechnet.

unter 180 Punkte: Der Wenigsurfer

Das Internet ist für Dich noch weitgehend Neuland. Du willst Dich erst einmal vorsichtig hineintasten, ohne große Geldsummen dafür auszugeben. Vom Internet willst Du vor allem eines: eine eigene E-Mail-Adresse. Denn so kannst Du schnell und bequem Nachrichten mit Freunden auf der ganzen Welt austauschen. Surfen ist eher Nebensache. Bevor Du Dich von Seite zu Seite klickst, informierst Du Dich lieber übers Fernsehen, Bücher oder Zeitschriften.

Der Wenigsurfer nutzt das Netz durchschnittlich etwa fünf Stunden im Monat. Deshalb sind für den Wenigsurfer Angebote interessant, die genau nach Stunden abrechnen. Attraktiv sind auch solche Tarife, bei denen die Telefonkosten gleich dabei sind.

[1] *LMAO = Laughing my arse off · LOL = Laughing out loudly · ROFL = Rolling on the floor laughing*

Serie: Websites im Test

Die Wurmentwickler

Die witzigen „Worms"-Spiele gehen ab wie eine Rakete! Hier erfahrt Ihr, ob auch der Web-Service von Team17 und Microprose gut zündet. Als Zusatz-Surftip: vier Sites für Fans der wehrhaften Würmer.

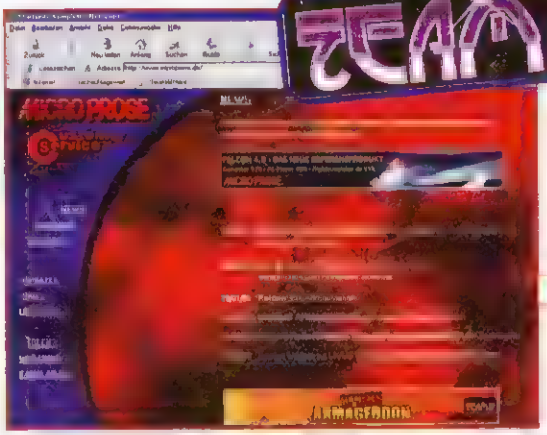
Laßt die Würmer von der Leine! So oder so ähnlich lautete wahrscheinlich der Schlachtruf zur Veröffentlichung von „Worms: Armageddon". Aber findet die Spaß-Attacke auch im Netz statt? Hier erfahrt Ihr, ob der Web-Auftritt von Wurm-Entwickler Team17 sowie Hersteller und „Worms"-Vertreiber Microprose überzeugt.

Den besten Einstieg stellt die Homepage *www.microprose.com* dar. Die Webseiten dort sind klar strukturiert, wirken teilweise aber langweilig. Dank übersichtlicher Navigation lassen sich alle interessanten Infos in kürzester Zeit zusammentragen. Leider gibt es keine Hinweise auf Online-Gaming. Stattdessen wird man schnellstmöglich auf die Homepages der jeweiligen Spiele umgeleitet. Dort stehen dann auch Demos zum Download bereit.

Auf den – leider nur englischen – „Worms"-Seiten ist dann glücklicherweise von Langeweile nichts mehr zu spüren. **Unter *worms.team17.com* geht es witzig zur Sache. Ganz im Stil eines Fernsehprogramms wird hier der bevorstehende Weltuntergang in Szene gesetzt.** Neben Informationen zu den Neuerungen im Spiel sorgen lustige Soundsamples und per Zufallsauswahl aktivierte Bilder für Abwechslung.

Aus technischem Blickwinkel gibt's hier nichts auszusetzen. So existiert beispielsweise auch eine Version der Seiten für Surfer, die mit Modem und geringer Bandbreite zu kämpfen haben. Alles in allem eine prima Website – allerdings bietet sie nach genauerem Umsehen kaum mehr Anreiz zum Wiederkommen.

Ganz anders dagegen die deutsche Seite *www.microprose.de* – hier hat man sich vollständig auf den Servicebereich konzentriert. Damit mußte die Gestaltung komplett hinter die Informationsweitergabe zurücktreten. Der Spaß beim Surfen hält sich aus diesem Grund arg in Grenzen. Andererseits zeichnen aktuelle Spiele-News, Patches, technische Hilfe sowie Komplettlösungen ein sehr gutes Bild von der deutschen Microprose-Abteilung. **Für Zufriedenheit sorgt auch der Service: Auf eine technische Anfrage per E-Mail kam eine schnelle, kompetente und ausführliche Antwort.**



*Das deutsche Webangebot **www.microprose.de** versteht sich eher als Service-Station und ist dementsprechend schlicht aufgemacht*

*Der Einstieg zu **www.microprose.com** gibt die Marschrichtung an: nur das Nötigste*

Bis an die Zähne bewaffnet frohgemut in den Untergang: so haben sich die „Worms" eine internationale Fangemeinde erkampft

Süße Würmer und derbe Späße: Die „Worms"-Spiele sorgen mit vielen originellen Ideen für Fun – vor allem im Netzwerk

www.microprose.de
www.microprose.com
http://worms.team17.com

deutsches und englisches Webangebot

Technik 2 Service 4 Funfaktor 3

Informative deutsche Seite, erstklassiger Support, abgedrehte „Worms"-Seiten

Präsentation teilweise zu hausbacken, geringer „Wiederkomm"-Faktor

Teils konservatives, teils abgedrehtes Webangebot, ergänzt durch einen Super-Service

2

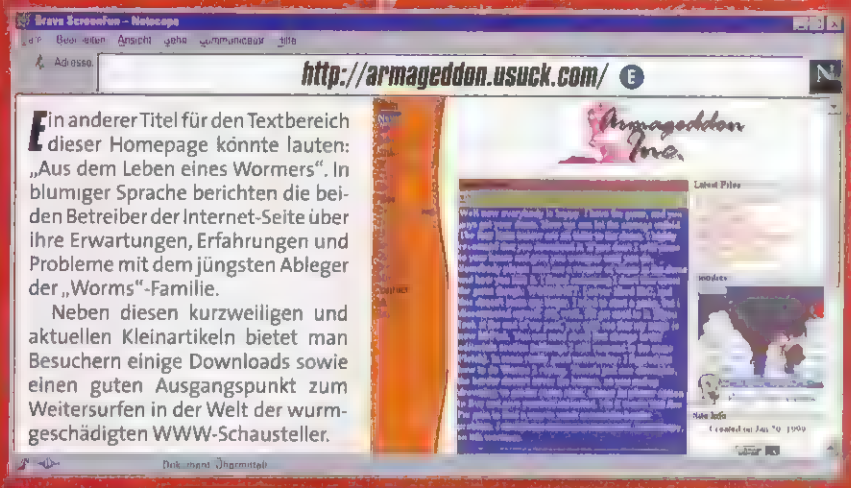
Farbenfroh und liebevoll gestaltet: Die Seite zum Klassiker „Worms2“ ***www.worms2.com*** *ist immer noch einen Besuch wert*

Eine lustige Einstimmung auf das jüngste Wurmprodukt „Worms: Armageddon“ bietet ***http://worms.team17.com***

Die Rubrik „Games“ auf ***www.microprose.com*** *bietet nur die entsprechenden Links. Leider ist die Verknüpfung zur „Worms2“-Seite kaputt*

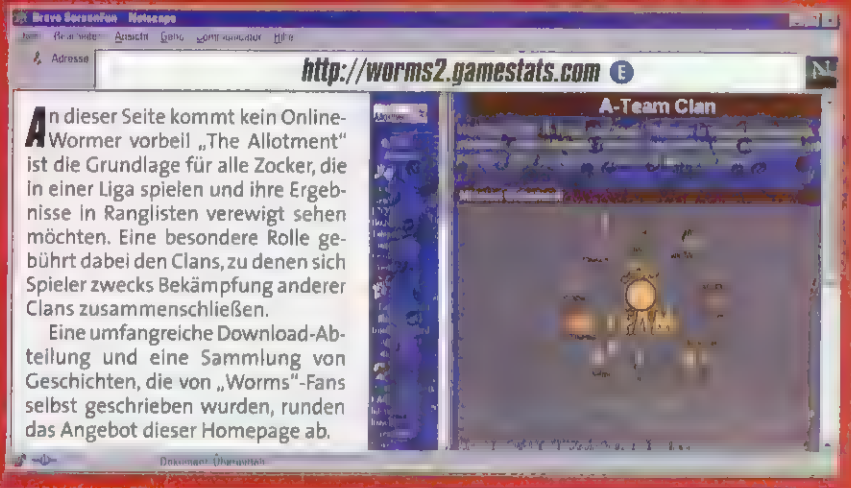
Text: Joachim Enderlin

Von Fans für Fans: „Worms“-Seiten im Web



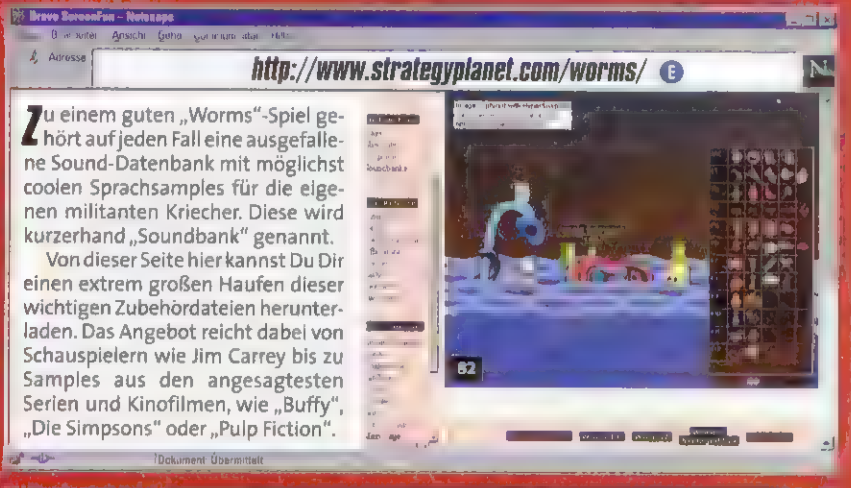
Ein anderer Titel für den Textbereich dieser Homepage könnte lauten: „Aus dem Leben eines Wormers“. In blumiger Sprache berichten die beiden Betreiber der Internet-Seite über ihre Erwartungen, Erfahrungen und Probleme mit dem jüngsten Ableger der „Worms“-Familie.

Neben diesen kurzweiligen und aktuellen Kleinartikeln bietet man Besuchern einige Downloads sowie einen guten Ausgangspunkt zum Weitersurfen in der Welt der wurmgeschädigten WWW-Schausteller.



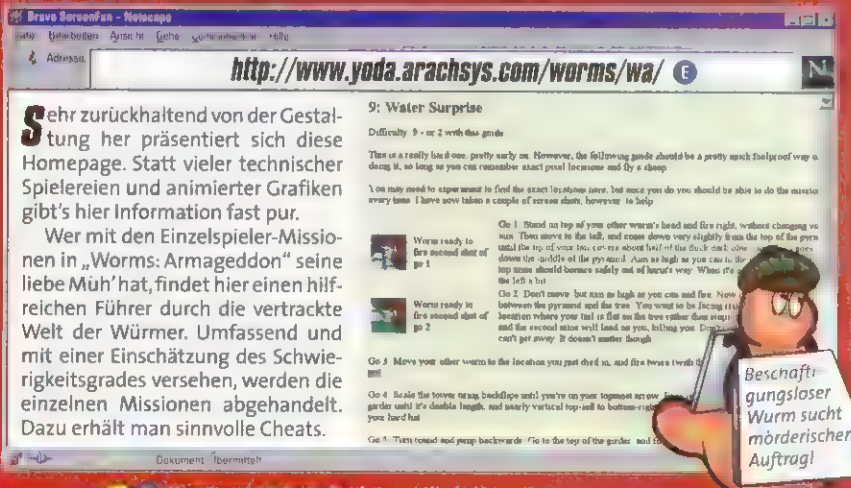
An dieser Seite kommt kein Online-Wormer vorbei. „The Allotment“ ist die Grundlage für alle Zocker, die in einer Liga spielen und ihre Ergebnisse in Ranglisten verewigt sehen möchten. Eine besondere Rolle gebührt dabei den Clans, zu denen sich Spieler zwecks Bekämpfung anderer Clans zusammenschließen.

Eine umfangreiche Download-Abteilung und eine Sammlung von Geschichten, die von „Worms“-Fans selbst geschrieben wurden, runden das Angebot dieser Homepage ab.



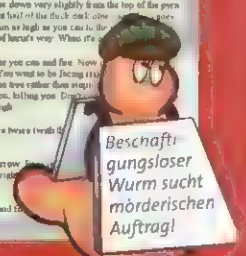
Zu einem guten „Worms“-Spiel gehört auf jeden Fall eine ausgefallene Sound-Datenbank mit möglichst coolen Sprachsamples für die eigenen militanten Kriecher. Diese wird kurzerhand „Soundbank“ genannt.

Von dieser Seite hier kannst Du Dir einen extrem großen Haufen dieser wichtigen Zubehördateien herunterladen. Das Angebot reicht dabei von Schauspielern wie Jim Carrey bis zu Samples aus den angesagtesten Serien und Kinofilmen, wie „Buffy“, „Die Simpsons“ oder „Pulp Fiction“.



Sehr zurückhaltend von der Gestaltung her präsentiert sich diese Homepage. Statt vieler technischer Spielereien und animierter Grafiken gibt's hier Information fast pur.

Wer mit den Einzelspieler-Missionen in „Worms: Armageddon“ seine liebe Müh' hat, findet hier einen hilfreichen Führer durch die vertrackte Welt der Würmer. Umfassend und mit einer Einschätzung des Schwierigkeitsgrades versehen, werden die einzelnen Missionen abgehandelt. Dazu erhält man sinnvolle Cheats.



Homepage in deutsch

Cäsar erfährt, daß es in Gallien ein kleines Dorf gibt, dessen Bewohner durch einen Zaubertrank des Druiden Miraculix unschlagbar sind

Der Imperator erklärt das für Schmarr'n und schickt erneut Legionen los, um die Gallier zu besiegen. Doch die lassen die Römer auflaufen

Tullius Destruktivus (M.) schaut sich das Treiben an und lacht sich tot. Er hat nämlich eigene Pläne: Cäsars Sturz

Kaum haben die Gallier die Römer besiegt, plagen sie ihre eigenen Probleme: Ist der Fisch nun frisch oder nicht?

Währenddessen traben Asterix und Obelix ahnungslos in einen Hinterhalt der Römer, dem sie aber entkommen

Obelix ist unsterblich in Falbala (r.) verliebt, doch die liebt Muskelmann Tragicomix (Hardy Krüger jr.)

Die Gallier haben den Römern inzwischen eine Truhe mit Steuereinnahmen geklaut. Die Römer entführen Miraculix, damit er ihnen den Zaubertrank braut. Majestix (M.) ist ratlos

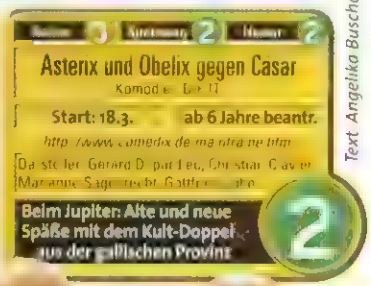
Die Romer, die spinnen. Und die Gallier sind auch nicht ganz dicht Oder will jemand behaupten, daß Dorfbewohner normal sind, die mit mehr oder weniger stinkendem Fisch aufeinander losschlagen, derweil der wahre Feind, nämlich die Römer, vor den Palisaden zur nächsten Attacke pfeift?

Im Clinch liegen die beiden Völkchen seit dem Erscheinen des ersten Comic-Bands 1961. 24 Alben verfaßte das französische Duo Albert Uderzo und René Goscinny bis zu dessen Tod 1977 gemeinsam, dann veröffentlichte Uderzo die Serie allein weiter. Bis heute erschienen rund 30 Alben, sieben Zeichentrickfilme folgten. Erst vor kurzem gab's ein Strategiespiel für die Playstation (Test in SCREENFUN 3/99, Heft mit von Uderzo signiertem Asterix-Poster).

Jetzt kommt die erste Realverfilmung in die Kinos. Unter der Regie des französischen Komodien-Veterans Claude Zidi („Brust oder Keule") sorgten Stars wie Gérard Depardieu als Obelix und Christian Clavier („Die Zeitritter") als Asterix in Frankreich für Besucherrekorde

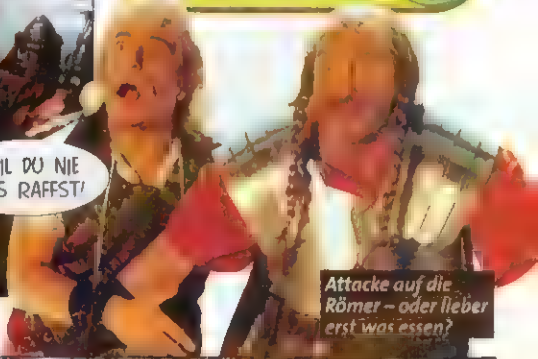
„Asterix und Obelix gegen Cäsar" wurfelt zwar nur die altbekannten Geschichten bunt und farbenprächtig zusammen, und mitunter zieht sich der Film etwas in die Länge. Trotzdem macht er Spaß, und vor allem die verfressene Dumpfbacke Obelix sorgt wie immer für Turbulenzen und Lacher.

Text: Angelika Buscha



Asterix und Obelix schmuggeln sich ins römische Lager, um Miraculix zu befreien. Obelix wird verwöhnt...

... Asterix gefoltert. Obelix rafft anfangs nichts. Dann befreit er den Freund, Miraculix und einen Maskierten



Die Romer schlucken den Zaubertrank und greifen unter Destruktivus' Führung die Gallier an. Doch die haben noch einen Trumpf im Ärmel!

Der Maskierte entpuppt sich als Casar, den Destruktivus gesturzt hat und der eingekerkert war. Cäsar versöhnt sich mit den Galliern und übernimmt wieder das Sagen im Romischen Reich

RUSH HOUR

Zwei kaltgestellte Cops veräppeln sich erst gegenseitig und dann das organisierte Verbrechen. Action-Spaß mit Jackie Chan.

Oberlustiges Chaos-Gespann: Quasselstrippe Chris Tucker (l.) und Martial-Arts-Star Jackie Chan (r.)

Fazit eines Einsatzes von Cop James Carter: ein schwerverletzter Waffenhändler, zwei unnötig angeschossene Polizisten und ein in die Luft gesprengter Straßenzug. Das mogen Carters Vorgesetzte gar nicht.

Carter muß zur Strafe auf den aus Hongkong eingeflogenen Inspektor Lee aufpassen. Den möchte das FBI dringend aus seinen Ermittlungen um ein entführtes chinesisches Mad chen heraushalten. Die beiden Kaltgestellten fechten ein paar Streits miteinander aus – und zeigen dann allen, daß sie zusammen unschlagbar sind.

Die komischste und schnellste Martial-Arts-Kanone Hongkongs trifft die größte Comedy-Klappe Amerikas: Jackie Chan („Rumble in the Bronx") und Chris Tucker („Money Talks") mischen in einer quirligen Actionkomödie das organisierte Verbrechen auf. Nebenbei legen sie auch noch das Los Angeles Police Department (L.A.P.D.) und das FBI aufs Kreuz. Kurzweiliger Kinospaß, der mit superschnellen und witzigen Jackie-Chan-Stunts gewürzt ist.

Text: Angelika Buscha

Action	Spannung	Spaß
1	2	2

Rush Hour
Actionkomödie/USA

Start: 25.3. | ab 12 Jahre beantr.

www.kinowelt.de

Darsteller: Jackie Chan, Chris Tucker, Chris Penn, Tom Wilkinson, Elizabeth Pena

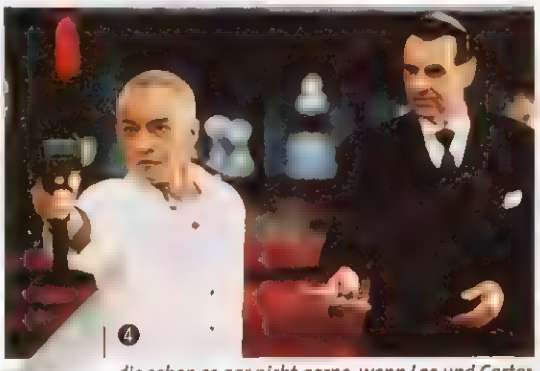
Jackie Chan und Chris Tucker ärgern sich erst gegenseitig und hauen dann alles kurz und klein

2

L.A.P.D.-Cop Carter (r.) wird den Waffenhändler Clive (l.) gleich festnehmen und richtet dabei ein unvergleichliches Chaos an

Zur Strafe wird Carter kaltgestellt und muß Hongkong-Inspektor Lee (l.) bewachen. Der macht Ärger und büxt ständig aus

Lee will die Entführung der Tochter des chinesischen Konsuls aufklären und trifft dabei alte Bekannte wieder...



...die sehen es gar nicht gerne, wenn Lee und Carter sich in die Geschichte mit dem Madchen einmischen

5 Carter findet die Kleine trotzdem: sie ist eine lebende Bombe

Die Bombe wird entscharft, die Entfuhrer-Gang gejagt. Dabei verliert ihr Boß das Lösegeld. Carter freut sich

Lee hängt derweil hoch uberm Boden..

...und stürzt ab. Doch Carter ist zur Stelle und fährt die Flagge zum Empfang aus!

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Wir verlosen 1 „Rush-Hour"-PC und 10 „Rush Hour"-Packages mit T-Shirt, Cap & Soundtrack. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 114 Einsendeschluß ist der 21.4.1999 Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

PATCH ADAMS

Macht sich zum Kasper: Robin Williams als Medizinstudent

BRAVO
ACTION!
Für Fun-Fans: Wir verlosen 10 „Patch Adams"-Packages mit je 1 Hawaii-Hemd und 1 Cap. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 114. Einsendeschluß ist der 21.4.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Lachen ist immer noch die beste Medizin: Robin Williams macht sich als Medizinstudent zum Krankenhaus-Clown.

Wen graust es nicht bei der Vorstellung, ins Krankenhaus eingeliefert zu werden? Wohl jeden. Und wer kennt ihn nicht, den Spruch, den alle Großmütter der Welt parat haben: „Lachen ist die beste Medizin"? Deshalb dachte sich Hunter „Patch" Adams aus West Virginia bereits Ende der sechziger Jahre, daß ein „Spaßkrankenhaus" genau das Richtige sei, um den Patienten die Angst zu nehmen und ihren Heilungsprozeß zu fördern.

Patch Adams gibt es also wirklich, und aus seinen Memoiren entwickelten die Klamauk-Spezialisten Regisseur Tom Shadyac und Drehbuchautor Steve Oedekerk („Ace Ventura", „Dr. Dolittle") einen Film. Für eine Komödie allerdings taugte der eher ernste Stoff nicht, wenngleich Robin Williams als ältlicher Medizinstudent Patch (auf deutsch „Flicken") jede Menge Albernheiten parat hält

Dieser Patch nun ist während eines Klinikaufenthalts vom lieblosen Umgang mit den Patienten so erschüttert, daß er beschließt, ein Medizinstudium zu beginnen und selbst Arzt zu werden

Doch das ältere Semester Adams eckt an. Entgegen strengsten Weisungen unterhält er krebskranke Kinder als Kasper oder füllt einer Sterbenden einen Pool bis obenhin mit Spaghetti zum letzten Bad. Das bringt Probleme mit dem Dekan, der den unbequemen Gutmenschen Adams von der Uni weisen lassen möchte.

In den USA supererfolgreich, strotzt der Film vor Gefühlskitsch und ist mitunter anstrengend sentimental.

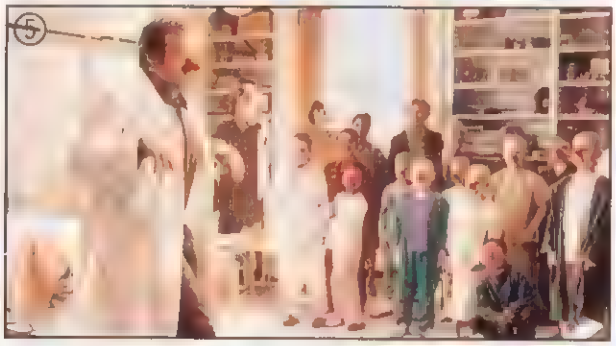
Text: Angelika Buscha

Adams (r.) hat einen Selbstmordversuch hinter sich und landet in der Psychiatrie

Da ihn die lieblose Behandlung in der Anstalt abstößt, beschließt er, Medizin zu studieren

Seine Mitstudenten nervt Adams durch Albernheiten

Mitstudent Mitch (r.) findet Ulknudel Patch besonders übel und staucht ihn zusammen



Doch die Kinder auf der Krebsstation haben einen tristen Alltag und freuen sich jeden Tag wie verrückt auf Patchs unterhaltsame Clownereien

Action | Spannung | Anspruch

Patch Adams
Melodram/ USA

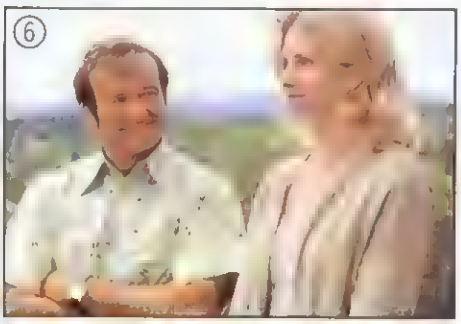
Start: 25.3. | ab 12 Jahre beantr.

http://www.uip.de/lo/index.shtml

Darsteller: Robin Williams, Monica Potter, Daniel London, Philip Seymour Hoffman

Spaß muß sein: Medizinstudent bringt Abwechslung in den Krankenhausalltag

3



Patch zeigt seiner Freundin (Monica Potter), wo er das erste „lustige Hospital der Welt" eröffnen möchte

Immer wieder verstößt Patch gegen die Weisungen des Dekans. Er soll von der Uni fliegen

Patchs Patienten stehen aber hinter ihm und demonstrieren während seiner Anhörung für sein Bleiben. Mit Erfolg!

Die wichtigsten Filme und Videos des Monats

IN KÜRZE

Happiness

Komödie · Start 18.3. · ab 12 Jahre beantr.
http://us.imdb.com/M/multi-search

Joy hat's schwer: Der Nachbar hat 'nen Hormonstau, die Eltern denken über Scheidung nach, und ihre Schwester will nur Sex. Preisgekrönte, freche Komödie.

Familiensache

Drama · Start 18.3. · ab 12 Jahre beantr.
http://www.uip.de/index.shtml

Hausfrau aus Leidenschaft erkrankt an Krebs. Ihre Tochter kehrt widerwillig aus New York zurück, um für die Mutter den Haushalt zu schmeißen. Mit Meryl Streep.

Ich weiß noch immer, was du letzten Sommer getan hast

Horror · Start 29.4. · ab 16 Jahre beantr.
http://www.kinonews.de/

Fortsetzung von „Ich weiß, was du letzten Sommer getan hast". Julie rennt auf den Bahamas um ihr Leben. Mit Jennifer Love Hewitt und Popstar Brandy.

Hot Dogs

Zeichentrick · Start 1.4. · ab 0 Jahre beantr.
www.kinonews.de/KinoNewsOnline

Wilder Haufen ziemlich verrückter Hunde, die ein Haus erben

Miss Lilly ist schon etwas älter und hat eine Villa voller Vierbeiner. Als sie stirbt, ist die Trauer groß, doch die Tiere erben das Haus. Allerdings bekommen sie Ärger mit dem Neffen von Miss Lilly. Hübsch.

Vom Fliegen und anderen Träumen

Start 1.4. · ab 12 Jahre beantr.
http://www.fff.com/theory/

Künstler Richard muß bei Rollstuhlfahrerin Jane Sozialarbeit ableisten. Die sucht einen Mann, der sie entjungfert. Nett.

Celebrity

Start 8.4. · ab 12 Jahre beantr.
http://www.miramax.com:8888

Er würde sie zu gerne flachlegen (Kenneth Branagh, r., mit Melanie Griffith)

Woody Allen, diesmal in Schwarzweiß: Erfolgloser Journalist trifft Diva, bekloppten Jungstar und hat eine Scheidung laufen.

Erstmals in einer deutschen Produktion zu sehen: US-Filmstar Dennis Hopper

Straight Shooter

Dennis Hopper und Heino Ferch liefern sich ein Duell.

Bretz auf seinem privaten Rachefeldzug gegen die Betreiber eines Kernreaktors

Einst Schüler, jetzt Feind: Bei Frank (r.) lernte Bretz (l.) früher, wie man tötet

Eine amerikanische Kinolegende kommt nach Deutschland, um mit deutschen Kollegen einen deutschen Film zu drehen. Das ist nicht nur ungewohnlich, sondern in diesem speziellen Fall ein gelungener Besetzungscoup. Die Rede ist von Dennis Hopper („Easy Rider", „Speed"), der das Drehbuch zu „Straight Shooter" offensichtlich so interessant fand, daß er für die Rolle des Ex-Fremdenlegionärs-Ausbilders Frank Hector anheuerte.

Der Amerikaner Frank Hector betreibt in London ein gutgehendes Bordell und hat mit seiner Vergangenheit nichts mehr am Hut. Nur die Androhung seiner Ausweisung aus Großbritannien bringt ihn dazu, in Deutschland seinen einstigen Schüler aufzuspüren, den Ex-Scharfschützen Volker Bretz (Heino Ferch).

Bretz alias „Straight Shooter" läuft nämlich Amok, um den Tod von Frau und Kind zu rächen. Mit denen fuhrte er in der Nähe des Kernreaktors ATAR II ein nettes Familienleben, bis seine Tochter an Krebs starb und seine Frau sich deshalb das Leben nahm. Nun richtet Bretz bei den Reaktorbetreibern und den Handlangern ein Blutbad nach dem anderen an. Seine Jager trickst er alle aus.

Hector könnte den Einzelganger stoppen, denn er kennt dessen Psyche und Reaktionen. Aber als Hector sich endlich zum Eingreifen entschließt, hat sich Bretz bereits im Innenministerium verschanzt. Mit dabei sind seine Geiseln, die Innenministerin (Hannelore Hoger) und die leitende Oberstaatsanwältin (Katja Flint).

Der Film war zum Redaktionsschluß noch nicht fertiggestellt. Eine Wertung folgt im nachsten Heft.

Straight Shooter
Thriller/Deutschland

Start: 1.4. | ab 16 Jahre beantr.
www.kinonews.de

Darsteller: Dennis Hopper, Heino Ferch, Katja Flint, Hannelore Hoger

Heiße Situation: Ex-Söldner läuft Amok. Sein ehemaliger Ausbilder soll ihn ausschalten

KINO TOP 5

1. **Schweinchen Babe in der Großstadt** – REGIE: GEORGE MILLER
2. **Düstere Legenden** – MIT JARED LETO
3. **Seite an Seite** – MIT JULIA ROBERTS
4. **Ausnahmezustand** – MIT DENZEL WASHINGTON
5. **Rendezvous mit Joe Black** – MIT BRAD PITT

NEU AUF VIDEO

Dr. Dolittle

Komödie
ab 6 Jahre

Ein Arzt versteht eines Tages die Tiersprache und zweifelt an seinem Verstand. An dem zweifeln auch die Freunde und die Familie. Schräge Komödie mit Ulknudel Eddie Murphy, der sich mit einem neurotischen Hamster, einem selbstmordgefährdeten Löwen, einem alkoholkranken Affen und sich selbst herumschlägt.

Lola rennt

Drama
ab 12 Jahre

Manni (Moritz Bleibtreu) braucht dringend 100.000 Mark, und seine Freundin Lola (Franka Potente) rennt gleich in drei verschiedenen Versionen durch Berlin, um ihm das Geld zu besorgen. Kino-Hit mit furios-verrückten Ideen und Schnitten, rasantem Soundtrack und schrägen Zeichentrick-Sequenzen.

Text: Angelika Buscha, Christine Mortag Fotos: Zuma Press/Action Press, Splash/Action Press, Sportsphoto/Action Press, Heinz Unger/Action Press, Fakes/Action Press

Freunde? Ach, was! (T. Robbins, l., mit J. Daniels)

Lieben dieselbe Frau: Peter (l.) und Big Boy

Alles dreht sich um Millionärstochter Jenny

Arlington Road

Was sind die Nachbarn nun? Biedermann oder Brandstifter?

Wer ist Oliver Lang wirklich? Ein netter Durchschnittstyp mit Ehefrau, drei Kindern und Vorstadthaus? Oder verbirgt sich hinter der Fassade des Normalos Lang (Tim Robbins) ein Attentäter?

Seitdem der Geschichtsprofessor Michael Farraday (Jeff Daniels) die Langs kennengelernt hat, ist er mißtrauisch und recherchiert den widersprüchlichen Auskünften des Familienvaters hinterher. Dabei entdeckt er, daß Lang schon

Immer mißtrauisch: Professor Michael (l.)

als Sechzehnjähriger wegen eines gescheiterten Attentats verurteilt wurde. Doch objektiv ist Michael nicht. Im Gegenteil, er könnte paranoid sein: Seine Frau wurde ein paar Jahre zuvor von einer militanten Gruppe getötet.

Mit einem tückischen Ende ausgestattet, ist der Psychothriller um die Angst der Amis vor Attentaten trotzdem kein Überraschungsknaller und etwas zäh.

Action | Spannung | Anspruch

Arlington Road
Psychothriller/USA
Start: 1.4.
ab 12 Jahre beantr.
http://www.arlingtonrd.com/

Paranoia oder was? Besessener Professor verdächtigt seinen Nachbarn, ein Terrorist zu sein

3

Hi-Lo Country

Freundschaft und Verrat im ach so schönen Cowboy-Land.

Eine schon verheiratete Frau (Patricia Arquette) verdreht zwei Cowboys und besten Freunden unter den Augen Ihres Mannes den Kopf. Während der eine sie nur schmachtend anhimmelt, beginnt der andere ein Verhältnis mit ihr.

Das riecht nach Gefahr, denn wir befinden uns Mitte der vierziger Jahre im Provinzkaff Hi-Lo im Mittleren Westen, wo jeder den anderen argwöhnisch beobachtet. Dabei haben der verschlossene

Macht jeden Mann verrückt: Mona (l.)

Peter (Billy Curup) und Draufgänger Big Boy (Woody Harrelson) schon genug Ärger: Sie wollen sich mit einer kleinen Rinderherde gegen einen großindustriellen Züchter durchsetzen.

Der Europäer Stephen Frears – er dreht demnächst „High Fidelity" von Nick Hornby – verfilmte ein uramerikanisches Thema über Treue und Verrat im Cowboy-Land. Leider fehlt der Biß

Action | Spannung | Anspruch

Hi-Lo Country
Drama/USA
Start: 15.4.
ab 12 Jahre beantr.
http://www.hilocountry.com/

Im Marlboro-Land begegnen zwei Cowboys einer scharfen Frau und verlieben sich in sie

3

Jimmy the Kid

Trupp dämlicher Gauner entführt cleveres Mädchen.

Ein bißchen wie Pippi Langstrumpf: Die war auch immer schlauer als die Räuber, die in die Villa Kunterbunt einbrachen, um Ihren Goldschatz zu klauen.

Auch Millionärstochter Jenny (Sophie Moser) ist so eine Intelligenzbestie. Sie wird von einer Kleinganoven-Gang (u.a. Herbert Knaup, Rufus Beck, Christiane Hörbiger) entführt. Weil die Kidnapper aber zu blöd sind, muß Jenny ihnen erst einmal beibringen, wie man eine Ent-

Geld ist nicht alles – oder etwa doch?

führung generalstabsmäßig durchführt, um an das Lösegeld zu kommen. Blöderweise findet die verwöhnte Göre dann auch noch das Leben bei den Gangstern viel spannender als ihren langweiligen Alltag mit Geigenunterricht und Herumkutschieren durch den Chauffeur.

Die Kriminellen sind so albern, daß es kracht, die Kleine ist so neunmalklug, daß es nervt.

Action | Spannung | Humor

Jimmy the Kid
Komödie/D
Start: 1.4.
ab 6 Jahre beantr.
www.kinonews.de

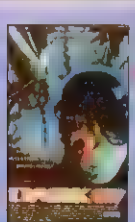
Blödsinnig: Behämmerte Gangster entführen kluges und gelangweltes Mädchen

4

KLATSCH

AKTION!

Die Zeit läuft – aber in die umgekehrte Richtung! Wir verlosen 5 rückwärtslaufende Uhren mit dem „Lola rennt"-Motiv und durchsichtigem Armband. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 114. Aktionsschluß ist der 21.4.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Dark City

ab 16 Jahre

Ein Mann wird gejagt, weil er ein Serienmörder sein soll. Nur Er erinnert sich an nichts. Während ihn ein unheimlicher Psychiater und ein Inspektor verfolgen, kehrt das Gedächtnis zurück: Außerirdische manipulieren Zeit, Raum und die Erinnerungen. Düsteres vom „Die Krähe"-Regisseur Alex Proyas

2

Stadt der Engel

ab 12 Jahre

Todesengel Seth (Nicolas Cage) verliebt sich in die toughe Ärztin Meggie (Meg Ryan), beendet sein Engelsdasein mit einem Sprung vom Hochhaus, wird dadurch ein Mensch und darf endlich fühlen, schmecken und riechen. Wunderbar schönes und trauriges Gefühlskino.

3

VIDEO TOP 5

1. **Armageddon** – MIT BRUCE WILLIS
2. **Gattaca** – MIT ETHAN HAWKE
3. **Das Mercury Puzzle** – MIT BRUCE WILLIS
4. **Deep Impact** – MIT ROBERT DUVALL
5. **Deep Rising** – MIT TREAT WILLIAMS

TV total

Die neue Entertainment-Show mit Stefan Raab

Im Fernsehen passieren oft komische Dinge. Und wenn der Ex-VIVA-Moderator aus über 30 TV-Sendern die originellsten Peinlichkeiten raussucht, wird's richtig spaßig!

Seien wir mal ehrlich. Gibt's was Schöneres, als vorm Fernseher zu lästern? Über peinliche Talk-Gäste oder Gottschalks potthäßliche Anzüge oder wenn Dagmar Berghoff über Ana...annalb...Anabolika stolpert. Wenn man genau hinguckt, gibt's reichlich Merkwürdigkeiten. Nun kann man aber schlecht die ganze Woche fernsehen und auf lustige Ausrutscher warten. Das erledigt jetzt Stefan Raab in „TV total" für uns und präsentiert die komischsten Highlights der letzten Fernsehwoche.

Bei VIVA hatte das Multitalent in über 600 Sendungen („Vivasion") Zeit zum Üben: „VIVA war wie Spielzimmer." Jetzt ist der 32jährige alt genug für eine richtig große Entertainment-Show: ein Mann, eine Fernbedienung, über 30 TV-Sender. Nichts entgeht dem schadenfrohen Lästermaul: Ob in japanischen Gameshows Gäste ihre Hosen verlieren oder Andreas Türck landminengroße Schweißflecken unterm Arm hat – vor Raabs Schalk ist keiner sicher.

„Jede Menge Spaß" ist sein erklärtes Motto: Mit seiner Version machte er „Ein Bett im Kornfeld" wieder hip, er stürmte die Charts mit dem Geburtstagsständchen für einen Fernseh-Nager „Hier kommt die Maus", produzierte die Songs von Guildo Horn und kassierte jede Menge Preise. „Der wichtigste war mit vier der für das beste Karnevals-Kostüm – als Zwerg."

Da er so auf Preise steht, vergibt er in seiner Show den „Raab der Woche". „An den, der mich am besten unterhalten hat. Da reicht manchmal schon ein Gesichtsausdruck."

Schadenfreude ist die schönste

22.15 PRO 7 MONTAGS TV TOTAL
SHOWVIEW 518-8-483 (22 3.)

Steckbrief

Beruf: Entertainer, Komponist und Produzent
Geburtstag: 20. 10. 1966
Schule: Jesuiten-Internat, Abitur
Ausbildung: Metzgerlehre, fünf Semester Jura

Comedy auf einen Blick

MONTAGS

MONTAGS
22.20 PRO 7 QUATSCH COMEDY CLUB

MONTAGS
22.20 PRO 7 TV TOTAL

SAMSTAGS
22.15 SAT.1 DIE WOCHENSHOW

Die gnadenlosen Gag-Rubriken

Raab der Woche

Stefan Raabs Auszeichnung für den witzigsten oder peinlichsten TV-Auftritt der Woche

Raabs Randgruppenwitze

Randgruppenwitze getestet an Randgruppen: Raab erzählt etwa Polizisten die besten Polizeiwitze

TV Global

Sind nur die Deutschen bekloppt oder wie sieht es bei unseren Nachbarn aus? Verrückte und skurrile TV-Ausschnitte aus anderen Ländern

TV total Charts

Ganz nach dem Muster der Musik-Charts: die Top Ten der schlimmsten Peinlichkeiten der Woche

TV total Analyse

Mitunter schweißtreibend (siehe Andreas Türck): Hier werden Macken und Auffälligkeiten bei TV-Moderatoren aufgedeckt

TV total Datenbank

Wissenschaft: Stefan Raab analysiert TV-Zahlen. Wie oft war etwa Busenwunder Lolo Ferrari in Talkshows?

TV total Highlights

Fernsehgeschichten, die kaum mehr zu toppen sind. Bemerkenswerte Lichtblicke eben, wie Dr. Carlo Bussys flotte Anweisungen zur Beckengymnastik

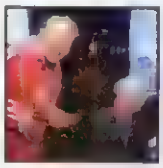
Kometenhafter Aufstieg: früher Fleischereilehrling, heute Fernsehstar

TV total Lovestory

Sogar aus einer Mittags-Talkshow kann eine richtige Liebesgeschichte werden. Stefan Raab muß sie nur richtig erzählen

Raab in Gefahr

Der Moderator begibt sich in gefährliche Situationen, wagt sich auf Hundeausstellungen und Promi-Partys



Raabigramm

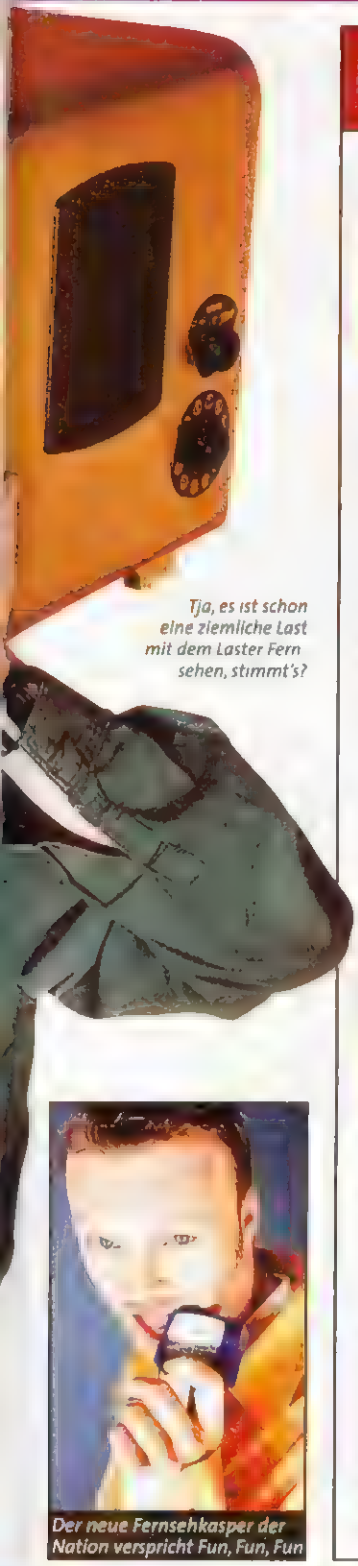
Prominente werden mit einem frechen Ständchen überrascht: Rudi Carrell lachte nicht

TV total Spaßtelefonate

Stefan Raab ruft als „Professor Hase" bei ahnungslosen Menschen an und läßt sie so richtig auflaufen

TV total History

Was macht eigentlich Wolfgang Lippert? Stefan wühlt in der Vergangenheit und sucht in der Gegenwart



Tja, es ist schon eine ziemliche Last mit dem Laster Fern sehen, stimmt's?

Der neue Fernsehkasper der Nation verspricht Fun, Fun, Fun

Interview mit Stefan Raab

Sitzt du gerade vorm Fernseher?

Nein, ich habe gerade gegessen. Es gab Schnitzel mit Spaghetti und Brokkoli. Jetzt ruhe ich etwas aus.

Ich dachte, du mußt jetzt den ganzen Tag fernsehen?

Das ginge ja gar nicht, ich mache schließlich auch noch Musik. Die Redaktion bei PRO 7 hat Studenten angestellt, die gucken, was los ist im TV. Das ist doch endlich einmal ein lässiger Studentenjob.

Und sie warten, daß irgendwas Peinliches passiert? Daß Gottschalk mal Durchfall hat...

Wäre schön, aber so spektakulär muß es gar nicht sein. Bei uns kommen auch normale Menschen vor, einfach, weil sie uns amüsieren.

Du plünderst also sämtliche vorhandenen Sendungen?

Von wegen, wir drehen auch selber Beiträge. Zum Beispiel veranstaltet der „Deutsche Pudel Klub e.V." einen Frisuren-Wettbewerb – keine Frage, daß wir dabei sind.

Imitierst du mit „TV total" die Sendung „Kalkofes Mattscheibe"?

Nein, meine Sendung ist völlig anders. Das fängt schon mal damit an, daß ich keine lustigen Klamotten anziehe und mich nicht bei irgendwelchen Nachrichtensprechern ins Bild kopieren lasse.

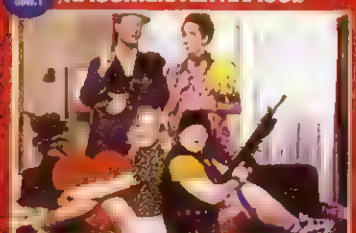
Was schaust du denn selbst gern im Fernsehen?

Ich finde jeden dufte, der mich amüsiert. Ich bin ein großer Show-Freund und mag Harald Schmidt. Ich liebe den Thrill von Live-Sendungen, wo unerwartet etwas passieren kann. Spielfilme langweilen mich, denn egal, wann ich die angucke, sie sind immer gleich.

Wer ist deine Lieblingsfigur im deutschen Fernsehen?

ZDF-Nachrichtensprecher Peter Hahne, weil er immer so beruhigend auf mich wirkt. Und natürlich Andreas Türck, weil er neben Ilona Christen die schärfste Frau im deutschen Fernsehen ist.

21.15 HAUSMEISTER KRAUSE



22.15 7 TAGE, 7 KÖPFE

22.00 SISSI – DIE PERLINGER-SHOW

19.40 KALKOFES MATTSCHEIBE

Alarm! Im Jahr 2063 greifen Außerirdische die Erdbewohner an und wollen sie vernichten.

SPACE

Wieder da: Sci-Fi-Serie

Lieutenant Nathan West (Morgan Weisser), kann Aliens nicht ausstehen und versucht, den Tod seiner Freundin zu rächen

Lt. Cooper Hawkes (Rodney Rowland) ein künstlich gezeugter „In-Vitro" Mensch, in Shane Vansen verliebt

Lt. Vanessa Damphousse (Lanei Chapman): Nuklearphysikerin, für eine direkte Konfrontation stets zu haben

Cpt. Shane Vansen (Kristin Cloke): ehrgeizig, unterkühlt, setzt die Familientradition fort, ihre Eltern waren Marines

Lt. Paul Wang (Joel de la Fuente) ein charmanter Spaßvogel, doch schüchtern, SpaceNet-Fan

Mit mörderischen Aliens verhandeln? Ist nicht! Da helfen nur Laserkanonen

00.05 PRO 7 **DIENSTAGS**

SPACE

SHOWVIEW: 774-7-163 (23.3.)

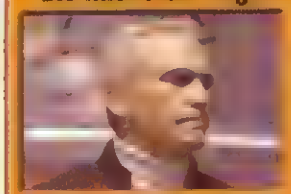
Akte X – Die unheimlichen Fälle des FBI" ist ihr Mega-Erfolg und nicht zu toppen. Doch die Mystery-Abenteuer um die Agenten Fox und Mulder reichten den beiden Produzenten Glen Morgan und James Wong nicht. Also schauten sie sich in der Science-Fiction-Welt etwas genauer um, entdeckten jede Menge knalliger Abenteuer und schrieben gleich eigenhändig das Drehbuch zum Pilotfilm von „Space".

Daraus entwickelten die „Akte X"-Produzenten schließlich die Serie um ein fünfköpfiges junges Team von Space Marines. Im Jahr 2063 nehmen die fünf den Kampf gegen mysteriöse, intergalaktische Invasoren auf, die die Erde bedrohen und die Erdkolonien Vesta und Tellus angegriffen und zerstört haben. Quasi über Nacht werden die Marines in einen Sternenkrieg mit einem unbekannten Gegner geschickt.

Mit zwei Millionen Dollar pro Folge gehört die 1995 gedrehte Serie zu den teuersten TV-Produktionen und wartet mit Spezialeffekten in Super-Qualität auf. Erstmals lief sie 1996 bei Vox. Nun werden Eure Eltern sicher zusammenbrechen, wenn ihr ankündigt, nachts um zwölf eine TV-Serie anschauen zu wollen. Aber macht keinen Streß! Wo zu gibt es Videorekorder?!

Shane will von Männern nichts wissen, dabei hat sie gleich zwei Verehrer

Die nächsten Folgen



Kopf oder Zahl

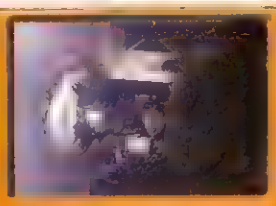
(23.3.) Colonel McQueen schickt die Marines in eine Bergbaukolonie. Dort werden sie von Aliens angegriffen. Shane träumt solche Attacken seit Jahren: Ihre Eltern wurden von Aliens getötet.

Meuterei

(30.3.) Das Kampfschiff „MacArthur" transportiert ungeborene „In-Vitro"-Menschen, als merkwürdige Energiestrahlen das Raumschiff verfolgen. Die Strahlen entpuppen sich als Aliens.

Das schwarze Loch

(6.4.) McQueen gibt für eine Geheim-Mission sein Kommando an den brutalen Colonel Butts ab. Der organisiert eine simulierte Jagd, bei der neue Waffen getestet werden. Das geht fast schief.



Hexenjagd

(13.4.) Der UN-Generalsekretär wird ermordet. Bei der Wahl des Nachfolgers gibt es Probleme. Deshalb werden die Marines abkommandiert, um die Diplomaten zu schützen. Oder Job! Oder?

Der unsichtbare Feind

(20.4.) Auf dem Planten Tartarus werden ganze Kampfeinheiten vermißt. Als die Space Marines eintreffen, erfahren sie, daß die Aliens wieder zugeschlagen haben – mit einer neuen Waffe

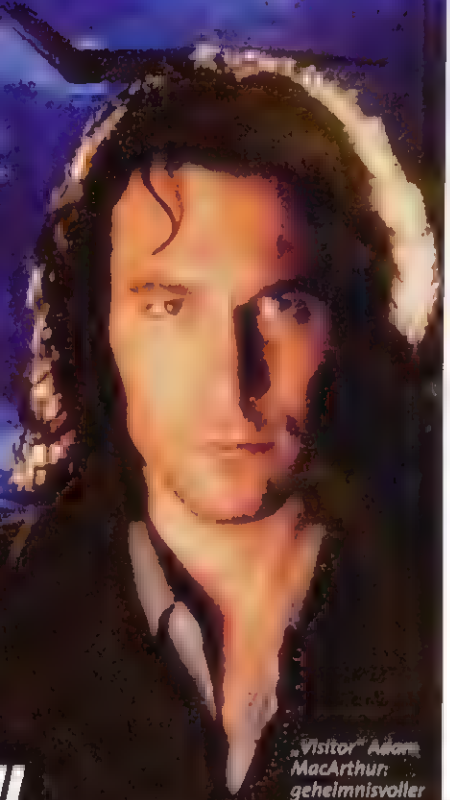
Emmerich liebt's geheimnisvoll: mysteriöse Figuren, unheimliches Licht und viele Spezialeffekte

Endlich im deutschen TV: die Serie von „Godzilla"-Regisseur Roland Emmerich.

Neue Mystery-Serie

Visitor

Die Flucht aus dem All



„Visitor"-Adam MacArthur: geheimnisvoller Erdenbesucher

FBI-Agent Nicholas LaRue (Leon Rippy, r.) ist waschechter Südstaatler. Versteckt seine Cleverneß hinter Behäbigkeit

NSA-Colonel James Vise (Steve Railsback, l.) ist Adams ärgster Feind. Um die Menschheit zu retten, ist ihm jedes Mittel recht

FBI-Agent Craig Van Patten (John Storey, l.) haßt die NSA-Leute und sagt wirklich jedem seine Meinung

SAMSTAGS, AB 20. MÄRZ

20.15 PM 7 **VISITOR** — DIE FLUCHT AUS DEM ALL

SHOWVIEW 643 865 (20 3)

PILOTFILM DONNERSTAG 18.3. 20.15

Zusammen produzierten Deutschlands Regie-Export Roland Emmerich und der Amerikaner Dean Devlin für das Kino den High-Tech-Knüller „Independence Day", das Echsen-Spektakel „Godzilla" oder das Sci-Fi-Abenteuer „Stargate".

„Stargate" als Serie fürs Fernsehen zu produzieren, überließ Emmerich anderen. Dafür setzte er sich mit seinem Kompagnon Devlin zusammen, um dreizehn Folgen einer eigenständigen Mystery-Serie zu entwickeln, in der ein UFO auf die Erde abstürzt.

Aus dem UFO steigt der wie durch ein Wunder unverletzte Pilot, der FBI und Militär in höchste Alarmbereitschaft versetzt: Der „Visitor" nämlich heißt Adam MacArthur. Er verschwand 50 Jahre zuvor spurlos über dem Bermuda-Dreieck. Doch woher kommt er jetzt? Haben ihn Außerirdische entführt? Warum ist er nicht gealtert? Und vor allem: Warum kehrt er zurück?

Noch bevor Adam (John Corbett, „Volcano") gefragt werden kann, verschwindet er, und alle heften sich an seine Fersen. Sein argster Gegner ist Colonel James Vise von der NSA (National Security Agency). Doch auch das FBI würde sich gern mit Adam unterhalten und setzt seine Agenten auf die Spur des UFO-Fliegers. Einen Vorteil hat Adam dabei: NSA und FBI konnen sich nicht leiden und behindern sich gegenseitig.

Doch Adam wird auch noch von einem weiteren gefährlichen Gegner verfolgt: einem außerirdischen Jäger.

Ihr solltet unbedingt mal reinsehen, zumal Emmerich immer alles teurer aussehen läßt, als es ist – so darf man auf die Spezialeffekte gespannt sein.

Angst vorm Fliegen? Keine Sorge. In dieser Maschine sitzen Profis

Die ersten Folgen

Operation Omega

(ab 3.) Adam trifft auf [illegible] Omega", dessen Anführer die [illegible] der Menschheit [illegible] – ein Massaker würden [illegible] Sektenmitglieder über [illegible]

Der blaue Kristall

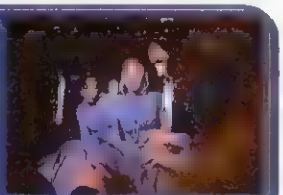
(ab 3.) Adam versucht, [illegible] Base zu gelangen, auf der [illegible] früher stationiert war. Dort [illegible] heimlich der „Blaue Kristall" [illegible] verwahrt, der über [illegible] Energien verfügt

Warnung aus dem All

(ab 4.) Dr. Burton hat ein Tele[illegible] entwickelt, das eine Botschaft [illegible] für Adam auffängt. Bevor Adam [illegible] es entschlüsseln kann, benachrichtigt Burton Vise, [illegible] eine [illegible]

Black Box

(ab 4.) Adam [illegible] tot, der früher unbekannte Objekte untersuchte. Kurz darauf [illegible] sein Labor in die Luft. Per [illegible] glaubt, es seien Terroristen [illegible]



Turbulenzen

(ab 4.) DJ Bob [illegible] UFO-Landung. Doch als [illegible] zum Landeplatz kommt, ist [illegible] verschwunden. Dafür ist [illegible] außerirdische [illegible]

Text Angelika Buscha

TV Die Programm-Highlights im März/April

Spielfilme

FREITAG, 19. MÄRZ
NIGHTWATCH – NACHTWACHE
SHOWVIEW 342-51-906

Student Martin arbeitet als Nachtwächter in der Gerichtsmedizin Seine Kommilitonen spielen ihm ein paar fiese Streiche. Ernst wird es, als ein Serienmörder zuschlägt und Martin unter Verdacht gerät. Spannendes, pfiffiges und gruseliges dänisches Original von 1993

Bange Frage: Sind noch alle Toten da?

SONNTAG, 21. MÄRZ
WERNER – DAS MUSS KESSELN
SHOWVIEW 45-2-66

Werner und Andi verlieren ein Wettrennen gegen Nobelschröder und ihren Einsatz, Borstenvieh Borsti, gleich dazu. Für die Revanche bauen sie eine Supermaschine.

Heißa, wir kommen. Werner (r.) ist für jedes Rennen und jeden Blödsinn zu haben

MONTAG, 22. MÄRZ
BOGUS
SHOWVIEW 908-3-629

Businessfrau Harriett kann mit dem siebenjährigen Albert nichts anfangen Der befreundet sich mit dem unsichtbaren Bogus. (Mit Gérard Depardieu, Whoopi Goldberg)

FREITAG, 26. MÄRZ
FEARLESS
– JENSEITS DER ANGST
SHOWVIEW 551-6 666

Architekt Max (Jeff Bridges) überlebt einen Flugzeugabsturz, ist aber seitdem traumatisiert und gerät ins Straucheln

SAMSTAG, 27. MÄRZ
I.Q. – LIEBE IST RELATIV
SHOWVIEW 349-6-602

Automechaniker verliebt sich in die Nichte Albert Einsteins, die sich zu Höherem berufen fühlt als der Liebe. Einstein schreitet ein

Komödien-Trio der Superstars: Walter Matthau, Meg Ryan und Tim Robbins (v.l.)

SAMSTAG, 27. MÄRZ
CLIFFHANGER
SHOWVIEW 552-1-195

Sly Stallone wird als Bergretter in den Rocky Mountains von Terroristen zu einem Einsatz gelockt, um drei verlorene Geldkoffer wiederzubeschaffen. Gabe flieht und liefert sich ein Duell mit Gangsterchef Quale (John Lithgow).

Hangelt sich durch: Sylvester Stallone

Harte Kerle, harte Action, harter Schrott.

AB DONNERSTAG, 1. APRIL
TITANIC
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH

Jeden Tag und zu jeder vollen Stunde können sich bis zum 31. April DF1-Nutzer in den Filmhit des vorigen Jahres einklinken.

Jede Menge Wasser und mittendrin die große Liebe: Leonardo DiCaprio, Kate Winslet

FREITAG, 2. APRIL
STIRB LANGSAM
– JETZT ERST RECHT
SHOWVIEW 786-2 395

Bombenattentäter hetzt McLane (Bruce Willis) durch New York und sprengt dabei diverse Gebäude in die Luft. Spaßig und spannend, u.a. mit Samuel L. Jackson.

SO/MO, 4./5. APRIL
DIE FALSCHE PRINZESSIN
SHOWVIEW 555-1-181 (4.4.)

Die Königin bekommt kein Kind. Magier Epos soll Abhilfe schaffen, doch sein Lehrling Gamesh funkt dazwischen. Epos ist sauer und läßt den Säugling entführen.

MONTAG, 5. APRIL
NORTH
SHOWVIEW 652-43-637

Zehnjähriger (Elija Wood) läßt sich von seinen Eltern scheiden und sucht weltweit nach Ersatz Schrille Komik mit vielen Stars.

Meine Güte, ich suche Eltern und keinen verkorksten Schneehasen (Bruce Willis, l.)

DIENSTAG, 6. APRIL
SCHLAFLOS IN SEATTLE
SHOWVIEW 71-5-48

Annie aus Baltimore verliebt sich in Architekt in New York Charmantes Gefühlskino mit Meg Ryan und Tom Hanks.

Haben sich gesucht und gefunden: Annie (Meg Ryan, r.) und Witwer Sam (Tom Hanks)

DIENSTAG, 6. APRIL
NICHT SCHULDIG
SHOWVIEW 918-8-254

Die Geschworene Annie wird in einem Prozeß gegen einen Mafiaboß erpreßt, auf nicht schuldig zu plädieren Fatal Die Gangster entführen ihren Sohn und drohen, ihn zu ermorden Mit Demi Moore

Serie

DONNERSTAGS, AB 18. MÄRZ
BALKO
SHOWVIEW 224-0-514 (18.3.)

Acht neue Folgen: Kommissar Balko ist unterwegs bei der Miss-Bikini-Wahl, im Kloster, unter Callgirls und in der Schule.

SAMSTAGS
WALDO
SHOWVIEW 60-50 (20.3.)

Wuschel Waldo, Maus Zelda und der 12jährige Michael reisen mit Michaels PC durch Raum und Zeit. Sweet.

DONNERSTAGS, AB 18. MÄRZ
LIEBLING, ICH HABE DIE KINDER GESCHRUMPFT
SHOWVIEW 768-32-383

Neue Folgen um den Wissenschaftler Wayne, seine Familie und seine haarsträubenden Erfindungen: etwa Cremes, die Tochter Amy in eine Meerjungfrau verwandeln, verrücktspielende Küchenmaschinen und mehr.

Erfinderfamilie mit Witz und Charme

MITTWOCHE
MC CALLUM
– TOTE SCHWEIGEN NICHT
SHOWVIEW 378-1-036 (17.3.)

Der Gerichtspathologe McCallum ermittelt in dubiosen und ziemlich miesen Mordfällen – gegen Gesetze und Regeln

MO-FR
DAS SEATTLE DUO
SHOWVIEW 670-897 (17.3.)

Sein Deckname ist Mr. Smith, und er ist selbstbewußt, clever und Industriespion für eine geheimnisvolle Sicherheitsfirma in Seattle. Seine Gegenspielerin hört auf den Namen „Mrs. Smith" und kommt ihm bei seinen Aufträgen häufig in die Quere

MO-FR
MISSION IMPOSSIBLE
SHOWVIEW 18-3-40 (17.3.)

Ex-Chef Jim Phelps ist zu der Impossible Mission Force zurückgekehrt Mit dem neuen Team ist er tödlichen Bakterien auf der Spur, einem Ex-Kollegen mit einem Faible für chemische Waffen und so fort.

MO-FR
EINMITTIE IN CHICAGO
SHOWVIEW 88-1-23 (17.3.)

Constable Brandon Fraser, kanadisches Landei, läßt sich nach Chicago versetzen. Mit dabei Wolfshund Diefenbaker und Großstadtbulle Vecchio. Das Trio sorgt für Turbulenzen.

MO-FR, AB 29. MÄRZ
WER IST HIER DER COP?
SHOWVIEW 875-542 (29.3.)

Tony, Cop mit ziemlich blöden, überholten Ansichten, kriegt von einer toughen Polizeireporterin ständig eins übergebraten

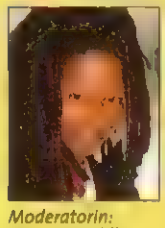
Tony Danza (l.) als Cop Tony, der zwar nett, aber ziemlich reaktionär ist

Fun

SAMSTAG, 20. MÄRZ
GZSZ-SUPER CUP
SHOWVIEW 976-6-001

In der Soap-Show dreht sich alles um Games, Musik-Acts, Talks und Seifenopern. Diesmal treten Simone Hanselmann (Anna Meisner) und Wolfgang Bahro (Jo Gerner) gegen „Marienhof"- und „Unter uns"-Stars an. Gäste sind Markus Maria Profitlich, Hella von Sinnen und andere

SONNTAG, 21. MÄRZ
DIE OSCAR-NACHT LIVE
SHOWVIEW 776-86-112



Erstmals können sich alle Filmfreaks die „Oscar"-Verleihung" unverschlüsselt ansehen Die „71. Academy Awards"-Verleihung wird live aus Los Angeles übertragen Moderiert wird die Supershow von Superstar Whoopi Goldberg

Moderatorin: Whoopi Goldberg

MONTAG, 22. MÄRZ
DIE OSCAR-NACHT: HIGHLIGHTS
SHOWVIEW 596 0-377

Wer keine Lust auf den nächtlichen Marathon vom Vortag hatte, kann sich die Highlights an diesem Abend ansehen Susann Atwell präsentiert Höhepunkte, News, Hintergründe und Reaktionen

SONNTAGS, AB 21. MÄRZ
FIT FOR FUN
SHOWVIEW 349 402

Magazin mit VIP-Tips zu persönlichen Fitnessprogrammen oder Produkt-Checks vom Fahrrad über Sportschuhe bis zu Inlineskates. Außerdem mit Infos von Technik- und Wissenschaftsexperten sowie Sportlern zum Thema „Was ist für wen am besten geeignet"

SONNTAG, 21. MÄRZ
BRAVO TV EXTRA
SHOWVIEW 399 334

BRAVO-TV-Moderatorin Nova Meierhenrich in Kapstadt. Dort besuchte sie Sasha, der mit „If you believe" letztes Jahr die Charts stürmte. In Kapstadt produzierte er den Videoclip zu seiner neuen Single „We can leave the World". Außerdem seht Ihr ihn live mit einem Gospelchor und einem Orchester an der Noordhoek Beach

SONNTAG, 28. MÄRZ
BRAVO TV WEEKEND
SHOWVIEW 548 2 664

Mariah Carey exklusiv im Interview· Florian Wallberg fragte die Soul-Diva nach Plänen, Vorlieben und ihrer aktuellen CD

FREITAG, 2. APRIL
VORSICHT KAMERA
– DAS ORIGINAL SPEZIAL
SHOWVIEW 990-799

Fritz Egner präsentiert die witzigsten Streiche rund um die Unterhaltungsbranche und hat vier Prominente geladen, die Opfer oder Initiatoren waren. Dabei Verona Feldbusch, Günther Jauch

SONNTAG, 4. APRIL
EX-MEMBERS OF TAKE THAT
SHOWVIEW 482 21-278

Special über die Ex-Bandmitglieder von „Take That". Unter anderem mit aktuellen Dokumentationen sowie Live-Aufnahmen und Clips von Mark Owen und dem super-erfolgreichen Robbie Williams.

Text: Angelika Buscha · Fotos: ASA/Ina Fassbender (1), Bangarts/Rüdiger Fessel (1), Christian Vogel (1), BRAVO-Archiv (3)

Reportage

SAMSTAG, 20. MÄRZ
WUNDER DER TIEFE
SHOWVIEW 634-0-488

Dokumentarfilmer Feodor Pitcairn filmte Wale und See-Elefanten und zeigt, wie bitterernst die Bullen ihre Machtkämpfe austragen, aber auch, wie liebevoll Muttertiere sich um die Kleinen kümmern.

Unterwasserexperte Feodor Pitcairn auf Kamera-Pirsch im Atlantik

DIENSTAG, 23. MÄRZ
HISTORY
SHOWVIEW: 178-6-781

Der 22. April 1994 ging in die Annalen der Kriminalgeschichte ein. Arnold Funke alias „Dagobert" wurde nach sechs Jahren endlich geschnappt. In dieser Zeit hatte er Karstadt und das Berliner KADEWE immer wieder in Angst und Schrecken versetzt. Bei der sechzigsten (!) Lösegeldübergabe ging er den Fahndern endlich ins Netz. Interessante Doku über einen der meistgesuchten Verbrecher.

DIENSTAG, 23. MÄRZ
HOLLYWOOD HINTER DEN KULISSEN
SHOWVIEW 39-2-46

Zum Aufnehmen: 1. Schweinchen Babe oder Kommissar Rex: Wer wählt die Filmtiere aus, wer trainiert und betreut sie? 2. Stuntmen und Bodydoubles der Stars: Wer verbirgt sich dahinter?

SONNTAG, 28. MÄRZ
AUS DER ZAUBER
SHOWVIEW 838-393

Tricks der Magier: Wie geht es?

Eigentlich gemein: Ein maskierter US-Magier enträtselt Zauber-Tricks, zum Beispiel, wie Pfeile die Assistentin durchbohren, ein Ei eine Mauer durchwandert oder wie er sich, kopfüber in einem Wasserbecken hängend, aus seinen Fesseln befreit.

DIENSTAG, 30. MÄRZ
PLANET E. – DIE LANGE NACHT
SHOWVIEW 910-1-108

Zum Aufnehmen. Basis- und Insider-Infos rund um den Planeten Erde. Mit Themen wie Feuer: Zerstörung, Verbrennung, Energie; Luft: Strömung, die bewegt und transportiert; Wasser: Quell des Lebens

DIENSTAG, 6. APRIL
KANZLER
– DIE MÄCHTIGEN DER REPUBLIK
SHOWVIEW: 154-896

Unter der Leitung von Guido Knopp, der schon „Hitlers Helfer" in hochinteressanten Beiträgen behandelt hat, entstanden sechs Beiträge über die deutschen Kanzler. Los geht's mit Konrad Adenauer (6.4.) und Ludwig Erhard (13.4). Manche brisanten, bislang unveröffentlichten Dokumente lassen die Regierenden in einem neuen Licht erscheinen

Sport

SAMSTAG, 20. MÄRZ
BOXEN EXTRA:
AXEL SCHULZ – ROSS PURITTY
SHOWVIEW 569-933

Der Kampf gegen Mike Tyson kam nicht zustande. Jetzt tritt Schulz gegen den 32 Jahre alten Amerikaner Ross Puritty an. Der ist auch nicht ohne und gewann Ende 1998 gegen den Ukrainer Witali Klitschko in Kiew mit einem K.o.-Sieg

Der 30jährige Schwergewichtler Axel Schulz (l.) muß zeigen, was er kann

DIENSTAG, 23. MÄRZ
EISKUNSTLAUF-WELTMEISTERSCHAFT
SHOWVIEW: 22-55

Philippe Candeloro, Bronze in Nagano

Kurzprogramm der Herren. Bis zum 28. März finden die diesjährigen Weltmeisterschaften in Helsinki in Finnland statt, und es wird wieder spannend. Weitere Termine: ARD, 25.3., 23.00 Uhr Kür der Herren; ARD, 27.3., 14.00 Uhr Kür der Damen

SAMSTAG, 27. MÄRZ
FORMEL 1:
DAS TRAINING
SHOWVIEW 639-3-843

Zweiter Lauf zur Formel-1-WM: Großer Preis von Argentinien in Buenos Aires.

SONNTAG, 28. MÄRZ
FORMEL 1:
COUNTDOWN UND RENNEN
SHOWVIEW 186-64-645

Streckenlänge: 4,257 km, Runden: 72; Gesamtdistanz: 306,482 km. Sieger 1998 Michael Schumacher

SAMSTAG, 3. APRIL
RAN: BOXEN
DARIUSZ MICHALCZEWSKI – MUSLIM BIARSLANOV
SHOWVIEW 893-9-593

Der 30jährige Halbschwergewichts-Weltmeister Dariusz Michalczewski boxt seit 1981, seit 1991 als Profi.

SAMSTAG, 3. APRIL
BUNDESLIGA
SHOWVIEW 680-46-406

Ab 18.00 Uhr gibt es die Begegnung Borussia Dortmund gegen FC Bayern München, ab 20.00 Uhr 1. FC Kaiserslautern gegen Bayer Leverkusen.

SAMSTAG, 10. APRIL
FORMEL 1:
DAS TRAINING
SHOWVIEW 555-1-213

Dritter Lauf zur Formel-1-WM Großer Preis von Brasilien in Sao Paulo.

SONNTAG, 11. APRIL
FORMEL 1:
COUNTDOWN UND RENNEN
SHOWVIEW: 264-37-985

Streckenlänge: 4,292 km, Runden: 72; Gesamtdistanz: 309,024 km. Sieger 1998 Mika Häkkinen

Computer

MO-FR
NBC GIGA
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH
http://www.giga.de

Tip

Ab 18. März berichtet Giga täglich live von der CeBIT in Hannover. Netzreporter Mirko Teichmeier ist mit seinem Kamerateam auf dem Stand von EUTELSAT, Halle 25, Stand 16A, anzutreffen, wo er mit Promis und Experten spricht und über Highlights und Messeneuheiten bei Hard- und Software berichtet. Unterstützt wird er vom „rasenden Reporter" Stefan Bitterle. Gemeinsam sehen sie sich für Euch in den verschiedenen Messehallen um.

DONNERSTAG, 18. MÄRZ
NEUES – DER ANWENDERKURS
SHOWVIEW 545-2-019
http://www.3sat.com/NEUES.htm

Alles über ISDN. Was bedeutet ISDN? Wann ist es sinnvoll, auf digitale Kommunikation umzusteigen, was kostet der Anschluß, welche Hard- und Software benötigt man?

SAMSTAG, 20. MÄRZ
COMPUTERCLUB – PRAXIS
SHOWVIEW 697-372
http://www.wdr.de/TV/Computer-Club

Neues von der CeBIT aus Hannover:
1. Welche Prozessoren leisten was für Grafik und Videos? Wann lohnt sich die private Nutzung und Anschaffung? Kann die neueste Software die neueste Hardware richtig nutzen?
2. Was gibt es Neues in der Kommunikationstechnologie? Welche Trends lassen sich aufspüren?

MONTAG, 22. MÄRZ
COM.P@SS
SHOWVIEW: 255-3-984
http://www.compasstv.de

Neue Trends, neue Chips, neue Geräte: Die Highlights unter den Neuentwicklungen, die auch dieses Jahr wieder auf der weltgrößten Computermesse in Hannover präsentiert werden. Dazu gibt es Hintergrundberichte, Gespräche mit Anbietern und Experten.

MONTAG, 22. MÄRZ
NEUES DIE COMPUTERSHOW
SHOWVIEW: 403-5-342
http://www.3sat.com/NEUES.htm

CeBIT 99: Neuheiten und Trends aus den Bereichen Telekommunikation, Mobile Computing und Netzwerke. Außerdem die Tops und Flops der CeBIT

SAMSTAG, 27. MÄRZ
COMPUTERCLUB – REPORT
SHOWVIEW: 609-379
http://www.wdr.de/TV/Computer-Club

Nachschlag zur CeBIT: Welche Trends zeichnen sich in der Computer- und Kommunikationstechnologie jetzt schon ab?

MONTAG, 29. MÄRZ
HITEC
SHOWVIEW: 487-2-875
http://www.3sat.com/NEUES.htm

1. Von virtuellen Haifischen, sympathischen Robotern und real existierenden Forschern, die erklären, wie die Zukunft des 21. Jahrhunderts aussehen könnte.
2. Moderne Überwachungstechniken
3. Die automatische Pinzette: elektrische Minigreifer, die die Arbeit mit Pinzette und Mikroskop automatisieren.

MONTAG, 29. MÄRZ
COM.P@SS
SHOWVIEW 239-9-788
http://www.compasstv.de

PC-Tuning: Wie kann man PC-Veteranen das Laufen beibringen? Wann lohnt es sich überhaupt, PC aufzurüsten? Welche Teile muß man austauschen, und wann ist der alte PC doch nicht mehr zu retten?

DONNERSTAG, 1. APRIL
NEUES – DER ANWENDERKURS
SHOWVIEW: 973-1-178
http://www.3sat.com/NEUES.htm

CompuServe 2000: Die neue Software lehnt sich an den AOL-Client an, bietet jedoch Zugang zu speziellen CompuServe-Diensten. Tips und Tricks bei der Anwendung.

DONNERSTAG, 8. APRIL
NEUES DER ANWENDERKURS
SHOWVIEW: 956-06-828
http://www.3sat.com/NEUES.htm

Alles, was Ihr über Handys wissen solltet. Welche Funktionen bei welchen Modellen möglich sind, wer für wen die günstigsten Tarife bietet

Fast alle Computersendungen berichten diesmal von der CeBIT und den neuesten Trends und Techniken, um Eure PC noch besser und leistungsfähiger zu machen

Neon Genesis Evangelion

Können die Menschen gegen die Heerscharen des Himmels bestehen? Jetzt gibt's eine neue Kultserie aus Japan auf deutsch.

„Neon Genesis Evangelion", Band 1, 2: je ca. 176 Seiten, 12 DM, Carlsen Comics

Die „Engel" kommen und wollen alles vernichten!

Die Kids haben eine heikle Aufgabe: die Rettung der Erde vor den „Engeln"

Das neue Jahrtausend beginnt mit einem Knall: Ein riesiger Meteorit schlägt am Südpol ein und legt die bestehenden Zivilisationen in Schutt und Asche. Als fünfzehn Jahre später der Wiederaufbau erste Früchte trägt, erscheint eine neue, noch tödlichere Bedrohung: die „Engel". Diese gigantischen Kampftruppen greifen die Uberlebenden der ersten Katastrophe an. Woher die angeblichen Gesandten des Himmels stammen, weiß niemand – aber schnell wird eine Waffe gegen sie gefunden: die humanoide Allzweck-Kampfmaschine „Evangelion", kurz EVA genannt.

Zwei Mädchen und ein Junge werden auf die Mission geschickt: Rei, eine rätselhafte Halb-Androidin, die stolze Asuka mit tragischer Vergangenheit und Shinji, der sich immer öfter in seine Traumwelten fluchtet.

Kein Anime hat in letzter Zeit so viel Aufsehen erregt. Die insgesamt 26 Folgen der japanischen TV-Serie gelten als Nachfolger des Kult-Mangas „Akira" und wurden bereits mit vielen internationalen Preisen ausgezeichnet.

Was „Neon Genesis Evangelion" vor anderen japanischen Massenproduktionen auszeichnet, sind die vielschichtigen Charaktere. Neben den drei Helden sind es vor allem die Mitglieder der Geheimorganisation NERV, die der Geschichte eine herausragende Dimension verleihen.

Nun kommt der Comic in den Handel, gezeichnet von Yoshiyuki Sadamoto, der auch für die Konzeption der Charaktere in der TV-Serie verantwortlich war. Bis Mai werden die ersten vier Bande veröffentlicht.

Katastrophe 1: Meteoriteneinschlag — **Katastrophe 2: Himmelsboten wollen die Menschheit vernichten**

Vorsicht! Das Girl ist eine Kampfmaschine

Doch die Engel machen die Rechnung ohne die gewitzten Kampfmaschinen, die EVA

TIPS

Mehr über EVA & Engel

http://www.geocities.com/Tokyo/Temple/9211/
Eine liebevoll gestaltete Fanpage mit viel Insider-Know-How

http://www.ngeva.net/
Die ultimative EVA-Link-Sammlung für den Informations-Overkill

http://www.carlsen.de
Die erste deutsche EVA-Page vom Carlsen Verlag mit klasse Infos

Text: Arndt Henning Fotos: © Gainax/Carlsen

BRAVO Sport

DM 3,50

Nr. 6 · 12. März 1998

... zum Probelesen!

2 MEGA POSTER

MARTIN SCHMITT

SCHUMIS FERRARI F 399

DIE BUNDESLIGA Die neue Hertha

Bissig Stark Cool

FUSSBALL

BRAVO Sport blickt hinter die Kulissen von Olympique Marseille

FORMEL 1

Auftakt in Australien

BOXEN

Kampf der Giganten

HOLYFIELD – LEWIS

„Gott sei Dank"

The Bad Boy is Back

4 POSTER

DIE BUNDESLIGA CHAMPIONS LEAGUE

Bayern 2x Top: Meisterschaft & Champions League

inhalt

BRAVO Sport-EXTRA

Zwei Megaposter *in der Heftmitte*

ADVENTURE

Yukon Quest – das härteste Hundeschlitten-Rennen der Welt 54

BASKETBALL

Vorhang auf für Dennis the Menace Rodman bei den Los Angeles Lakers 66
NBA-News 68

BOXEN

Es kann nur einen (Schwergewichts-Champ) geben: Holyfield oder Lewis? 62

EISHOCKEY

DEL-Play-offs: Wer wird Meister? 56

FORMEL 1

Startschuß zur WM-Saison in Melbourne 70
Williams: Der kleine Schumi unter Druck 72

FUN

Skat'n Fun bis die Rollen glühen 51
Snowcross Hoch 3: Snowboard, Ski und Scoot 52

FUSSBALL

FC Bayern '99 – Zu stark für die Liga? 8
Hertha – Reif für's internationale Parkett 10
Dortmund, Schalke, Duisburg und Bochum – (Fußball-)Tief im Ruhrpott 12
Bundesliga-Talk: Oliver Neuville 14
Bundesliga-News 16
Bundesliga aktuell: Alle Facts 18
Verkehrte Welt in der 2. Liga – die Underdogs trumpfen groß auf 20
Champions-League-Viertelfinale: Noch ist nichts entschieden 22
Fußball international 24
Achterbahn Olympique Marseille: Erst top, dann pleite – jetzt wieder da 26
Härtetest der Ribbeck-Truppe 29

POSTER

Diesmal wirklich: FCN-Trio: Sasa Ciric, Michael Wiesinger, Pavel Kuka 35
Gonzales Raul 36
Hasan Salihamidzic 37
Venus Williams 38

RUBRIKEN

BRAVO Sport Anpfiff 8
BRAVO Sport Center 30
BRAVO Sport Spaß 32
BRAVO Sport Fragebogen: Sven Ottke 34
BRAVO Sport Doc 43
BRAVO Sport Fun 50
BRAVO Sport Gewinner 50
BRAVO Sport News 60
BRAVO Sport Rätsel 64
BRAVO Sport Ergebnis-Ticker 65
TV-Highlights 74

SKISPRINGEN

Die Überflieger: Martin Schmitt & Co. – Mit 2 Stürzen zu WM-Gold geflogen 38

Poster sind in der Heftmitte eingeheftet

Bundesliga
Championsleague
Formel 1
Skispringen
Boxen
BRAVO Sport
Alle 14 Tage neu in der großen Sportzeitschrift BRAVO Sport: Highlights, Interviews & Background. Spaß & Specials. Aktionen & Gewinne. Und vieles, vieles mehr!

DIE BUNDES LIGA
TIEF im Westen
BVB
09
S.Oliver
VELTINS
Duisburg
Gelsenkirchen
Dortmund
Bochum
BVB youngster Vladimir But (21) im Interview
„Auswärts zu mutlos!"
Blitzinterview
BAYERN '99
zu stark für die Liga!
Die Formkurve
Die Bundesliga-Rekordjagd des FCB
Fußball national
Die langen Leiden des
Paßt auf die Löwen auf!
DIE BUNDES LIGA

Fußball international
Die besten Clubs Europas
Olympique
Der Riese erwacht
105 000 Fans sind immer da!
Wechselbörse Grundschule
BRAVO Sport
Alle 14 Tage neu in der großen Sportzeitschrift BRAVO Sport: Fußball hautnah. Alles über die Spieler, die Hintergründe, die Stimmung im Team. Und viele Extras für echte Fans!

Formel 1
AUSTRALIA
Bei Jordan gibt es keine Nummer eins!
WILLIAMS WELTMEISTER
Ralf unter Druck
VELTINS
Winfield
SONAX
Winfield
VELTINS
Winfield
Marlboro

Fun-Sports, News

Alle 14 Tage neu in der großen Sportzeitschrift BRAVO Sport: Das Neuste vom Motorsport – die Teams, die Tests, die Technik. Und alles über die neusten Fun-Sportarten.

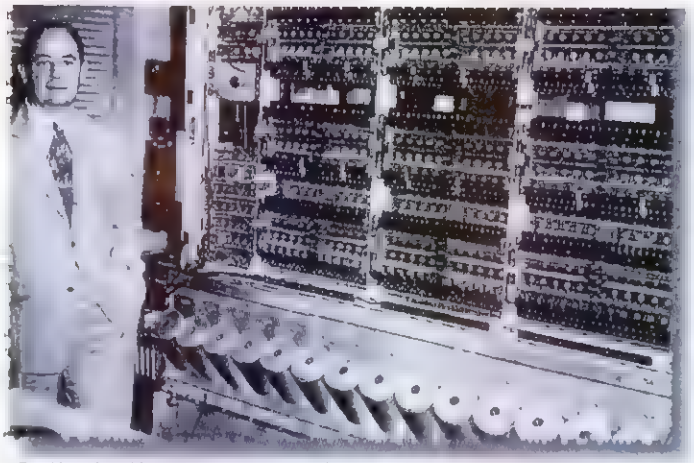
BRAVO Sport

Mehr Infos.
Mehr Hintergründe.
Mehr Fan-Extras.

Alle 14 Tage neu: Die große Sportzeitschrift BRAVO Sport. Schon freitags am Kiosk. Muß man haben!

„Star Trek"-Rechner

Die Enterprise düst mit Warp-Speed durchs All – warum aber sehen ihre Computer aus, als stammten sie aus der Bastelabteilung von Conrad Electronic?



Der Herr der Röhren: Der Amerikaner John von Neumann brachte den klobigen Rechenmaschinen die Software bei. Er „erfand" die freie Programmierung

Alte Science-Fiction-Serien wie „Star Trek" haben etwas Rührendes: Statt mit Spracheingabe und Maus steuert die Crew das Schiff mit Kippschaltern und Drehreglern – ziemlich altmodisch, oder? Und etwas anderes als Wahrscheinlichkeiten („Überlebenswahrscheinlichkeit unter ein Prozent, Captain") scheinen die Computer auch nur selten zu berechnen. „Star Trek" spielt in der Zukunft – aber in einer Zukunft, wie man sie sich in den 60er Jahren vorgestellt hat. Und die erscheint uns heute eher wie die Vergangenheit.

Sah harmlos aus, aber hatte es faustdick hinter den Ohren „Playboy" von Neumann

Als „Star Trek" 1966 erfunden wurde, dachte man bei Computern noch an große, komplizierte Rechenmaschinen, benutzbar nur von Experten. Und genau so sehen sie an Bord der Enterprise auch aus. Nur eben – wie alles in der Zukunft – noch größer und noch komplizierter.

Daß Computer immer kleiner, billiger und vielseitiger werden würden, konnten damals nur die Leute ahnen, die damit arbeiteten. Und das waren nicht viele, denn die wenigen Großrechner, die es seinerzeit gab, befanden sich im Besitz von Konzernen und dem Militär.

Denn während der Einzelgänger Konrad Zuse die Einzelteile seines Rechners Z3 durch das vom Krieg zerstörte Europa karrte und die Briten ihren Codeknack-Automaten „Colossus" auseinandernahmen und zum Staatsgeheimnis erklärten, liefen in den USA gleich zwei Großprojekte zum Bau eines Computers an: 1942 der von der Army finanzierte ENIAC und 1944 Harvard MARK 1, bezahlt von IBM und der US-Navy.

Howard Aiken baute den lautesten Rechner der Welt: MARK 1

Beide Projekte sollten dabei helfen, die Flugbahn von Artilleriegeschossen zu berechnen, um die Zielgenauigkeit von Geschützen zu verbessern. MARK 1, der Erstgeborene unter den Großrechnern, war ein stattlicher Bursche: 16 Meter lang, fast drei Meter hoch, bestehend aus einer Million Einzelteilen, das Gesamtgewicht fünf Tonnen.

MARK 1 konnte Daten und Befehle von Lochkarten lesen und hatte, wie Zuses Z3, elektro-mechanische Relais-Schalter als Speicher. **Wenn der Computer lief, klackten die Schalter laut hin und her, was wie ein Hagelschauer klang.**

Von diesen Relais stammt übrigens der Begriff „Bug" für einen Fehler in einem Programmcode. Geriet nämlich ein Insekt – englisch: bug – in die Mechanik, rechnete der Computer falsch. Und das wiederum hatte eine langwierige Fehlersuche zur Folge, das sogenannte „de-bugging".

Die Programmiererin Grace Hopper fand den ersten dokumentierten Computer-Bug, eine Motte, und klebte sie in das Logbuch des MARK 1 ein. Dort kann sie bis heute im Smithsonian Museum in Washington besichtigt werden.

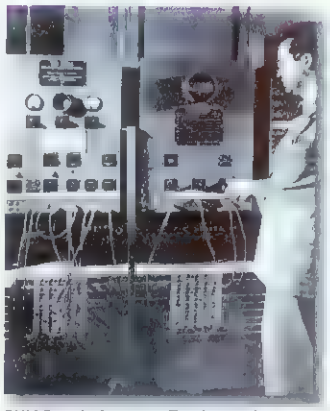
Wenn MARK 1 nicht gerade von Insekten geplagt wurde, rechnete er zwar brav vor sich hin, für die weitere Entwicklung von Computern stellte er aber eine Sackgasse dar: Seine elektro-mechanischen Relais waren zu langsam. So wurde bald der 1946 fertiggestellte ENIAC zum Star der Computerwelt.

ENIAC könnte gut das Vorbild für die „Star Trek"-Rechner gewesen sein: Der Computer füllte einen ganzen Raum aus, wog 30 Tonnen und kommunizierte mit der Außenwelt über mehr als 6000 Schalter und Lämpchen. Seine erste Berechnung beschäftigte sich mit dem Bau der Wasserstoffbombe und erforderte mehrere Millionen Lochkarten. Dabei nimmt sich ENIAC selbst im Vergleich mit einem bescheidenen 150-MHz-Pentium-Rechner wie ein fußkranker Dinosaurier aus: Er schaffte gerade mal 5000 Additionen pro Sekunde, der Pentium hat gut 300 Millionen drauf – 60.000mal so viel! Und doch war ENIAC 1000mal schneller als alle Rechenmaschinen vor ihm, denn statt klappriger Relais wurden erstmals vollständig elektronische Bauteile als Speicher verwendet: 17.468 Vakuumröhren.

Der MARK 1 war ein „Desktop"-Modell: 16 Meter lang, 3 Meter hoch, 1 Mio. Einzelteile

Doch auch ENIAC war nur ein besserer Taschenrechner mit Lochkarten: Menschen gaben die Zahlen ein, die Maschine spuckte die Ergebnisse aus. So seltsam es klingt: Keiner hatte die Idee, im Computer nicht nur die Zahlen variabel abzulegen, sondern auch das Programm, nach dem das Gerät rechnen sollte: Software war unbekannt.

Erst John von Neumann, ein Mathematiker, machte aus dem Großrechner den modernen Computer.

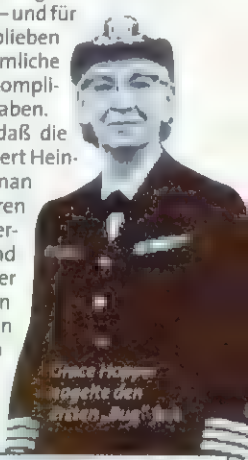


ENIAC 3: ein besserer Taschenrechner mit Lochkarten-Programmierung

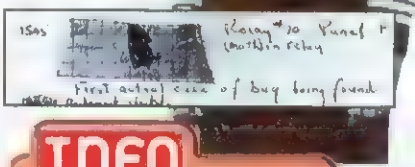
Sein ENIAC-Nachfolger EDVAC wurde 1951 fertig. Er war als erster elektronischer Computer über Lochkarten und Stecktafeln variabel programmierbar. **Von Neumann war der Playboy unter den Professoren: blitzgescheit, mit einem analytischen Verstand erster Klasse und einer magischen Ausstrahlung auf Frauen.** Er ließ es derart krachen, daß seine Professoren-Kollegen ihn fast von der Uni schmissen.

In Riesenschritten näherten sich so die Rechner dem heutigen PC an. Doch für normale Leute – und für Sci-Fi-Autoren – blieben sie große unheimliche Maschinen für komplizierte Rechenaufgaben.

So kommt es, daß die Raumfahrer in Robert Heinleins Roman „Starman Jones" von 1953 ihren Kurs ganz selbstverständlich von Hand und mit Hilfe dicker Logarithmen-Tafeln berechnen – um ihn erst dann in den Bordcomputer einzugeben.



Grace Hopper klebte den ersten „Bug" ins Logbuch



INFO

Achtung, Großrechner!

Die Geschichte der Großrechner
http://www.ix.de/tp/deutsch/inhalt/co/2235/3.html

Krieg und Computer
http://www.informatik.hu-berlin.de/~goldstra/

ENIAC versus Pentium
http://mbhs.bergtraum.k12.ny.us/cybereng/nyt/databox.htm

Das Computer Museum
http://www.oegig.at/museum/

Text: Jorn Moller

FUN

5X ZU GEWINNEN

Unter allen, die uns die richtige Losung des Kreuzwortratsels nennen, verlosen wir funfmal je eine **Sony Playstation**.
Wie's genau geht, erfahrt Ihr auf Seite 114.
Aktionsschluß ist der 21.4.1999 Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Noch rätseln Wissenschaftler über die Herkunft des „Ötzi". Österreicher kann er nicht sein, denn man hat Him gefunden. Italiener kann er auch nicht sein, denn er hatte Werkzeug dabei. Vielleicht ist er ein Schweizer, weil er vom Gletscher überholt wurde. Aber wahrscheinlich ist er ein Deutscher, denn wer sonst geht mit Sandalen ins Hochgebirge.

Zum Urmenschen Ugg kommt seine Frau gelaufen „Ugg, ein Sabelzahntiger ist in die Hohle meiner Mutter gelaufen!" Meint Ugg „Na und? Soll der Tiger doch selbst sehen, wie er da wieder rauskommt."

Bei der Abschlußprüfung wird der zukünftige Schrankenwärter gefragt: „Von links kommt der planmäßige D-Zug. Von rechts ein Güterzug. Die Strecke ist eingleisig. Was tun Sie?" Nach kurzem Überlegen meint der Kandidat: „Ich hole meinen Schwager." – „Warum das?" – „Na ja, der hat sowas auch noch nie gesehen!"

Meier wird bei der Musterung gefragt: „Zu welcher Waffengattung mochten Sie?" – „Zur Marine " – „Konnen Sie schwimmen ?" – „Nein, wieso? Haben die denn keine Schiffe?"

Treffen sich zwei Hellseher. Fragt der eine: „Kommst du mit?" – Sagt der andere: „Nee, da war ich schon."

Die jungen Fallschirmspringer sollen zum ersten Mal aus dem Flugzeug abspringen. Der Spieß führt jeden einzelnen zur Luke und schubst ihn hinaus. Einer wehrt sich mit Handen und Fußen, doch schließlich kann ihn der Spieß doch in die Tiefe befördern. Ein anderer biegt sich vor Lachen. Brüllt der Spieß ihn an: „Über einen solchen Feigling können Sie noch lachen?" – „Feigling ist gut – das war unser Pilot!"

Auswahl: Christian Müller · Comic: Rolf Boyke

Die Auflösung des Preisrätsels aus Heft 3/99 sowie der Bilderrätsel aus diesem Heft findet Ihr auf Seite 113

TOTAL SCHRÄG

Erkennst Du, welcher Star hier zu sehen ist?

SUCHBILD

Diese „Hot Dogs" feiern ein tierisches Gelage. Doch tun sie es zweimal gleich? Nur wer ganz genau hinschaut, entdeckt sieben Unterschiede. Findest Du sie?

Wer suchet...

Hier seht Ihr wertvolle Gegenstände, die von bestimmten Spielehelden gesucht werden. Doch halt – da stimmt was nicht! Wer sucht was? (Die Auflösung findet Ihr auf Seite 113)

Der DAU – der Dümmste Anzunehmende User

. . eines Tages bei der PC-Hotline...

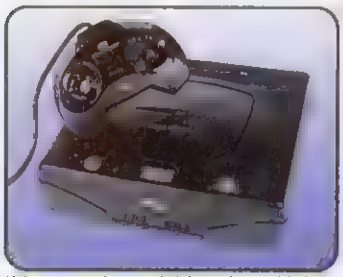
Telefon: Klingel, klingel.
Hotline: Hotline, guten Tag.
DAU: Guten Tag, mein Name ist Müller. Ich habe da ein Problem mit meinem Computer.
Hotline: Welches denn, Herr Müller?
DAU: Auf meiner Tastatur fehlt eine Taste.
Hotline: Welche denn?
DAU: Die Eniki-Taste.
Hotline: Wofür brauchen Sie denn diese Taste?
DAU: Das Programm verlangt diese Taste.
Hotline: Was ist denn das für ein Programm?
DAU: Das kenne ich gar nicht. Aber es will, daß ich die Eniki-Taste drücke. Ich habe schon die STRG-, die ALT- und die Großmach-Taste ausprobiert, aber da tut sich nichts.
Hotline: Was steht denn auf Ihrem Monitor?
DAU: Eine Blumenvase.
Hotline: Nein, ich meine, lesen Sie mal vor, was auf Ihrem Monitor steht.
DAU: Haischkrien!
Hotline: Nein, Herr Müller, was auf Ihrem Schirm steht, meine ich.
DAU: Moment, der hängt an der Garderobe...
Hotline: Herr Müller...!
DAU: So, jetzt habe ich ihn aufgespannt ... da steht aber nichts drauf!?!
Hotline: Herr Müller, schauen Sie bitte mal auf Ihren Bildschirm und lesen Sie mir genau vor, was da geschrieben steht.
DAU. Ach so, Sie meinen ... oh, Entschuldigung. Da steht: „Please press any key to continue!"
Hotline: Ach, Sie meinen die „any key"-Taste. Ihr Computer meldet sich auf Englisch.
DAU: Nein, wenn der was sagt, piepst er nur.
Hotline: .....Drücken Sie mal die Enter-Taste.
DAU: Isses wahr! Jetzt geht's. Das ist also die Eniki-Taste! Das können die aber auch draufschreiben! Vielen Dank und auf Wiederhören!
Hotline: ... ???????? ... Bitte, bitte, keine Ursache.

LESERBRIEFE

Sind Saturn-Spiele tot?

Als ich den Bericht über „Shining Force III" für das Sega Saturn gelesen habe, wollte ich es mir sofort kaufen. Ich fragte überall, aber kein Laden führt überhaupt noch Saturn-Spiele. Könnt ihr mir sagen, wo ich noch welche bekommen kann?
Philipp, Ludwigsburg

Lieber Philipp,
leider bekommst Du in fast keinem Geschäft mehr Spiele für das Sega Saturn. Mit viel Glück führen noch einige Kaufhäuser Restposten. Es gibt aber die Möglichkeit, sich mit einer „Suchliste" an Mell's Gameshop in Trier zu wenden. Dort werden viele Spiele angekauft und man bekommt auch Spiele für das Saturn, das SNES und andere „Exoten".
Hier die Adresse:
Mell's Gameshop
Eurenerstr. 10
54294 Trier
Tel.: (0651) 99 13 021
Fax: (0651) 99 13 022
Die Internet-Adresse lautet:
http://www.mells-gameshop.com



Keine neuen Saturn-Spiele mehr: Da bleibt nur die Suche auf Flohmärkten und in Börsen

An alle Leserinnen und Leser!

Eure Meinung ist uns wichtig. Wenn Ihr Anregungen habt, was BRAVO SCREENFUN besser machen kann: schreibt uns. Wenn Ihr Eure Meinung loswerden wollt: schreibt uns. Und wenn Ihr Fragen zu Spielen, Hard- oder Software habt, schreibt uns:

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: „Leserpost"
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

oder schickt eine E-Mail an:
Screenfun1@aol.com

Das SCREENFUN-Team beantwortet alle Briefe. Briefe, die wir hier abdrucken, müssen wir manchmal kürzen. Ein Hinweis für Cheater: Wir zahlen kein Honorar für Eure Spiele-Tips, freuen uns aber über Zusendungen!

Wer eine Lösung oder Cheats zu einem Spiel sucht, kann den kostenlosen SCREENFUN-Service **„Trix per Post"** nutzen. Hier bekommt Ihr die Antwort schriftlich zugesandt.

Schickt eine Postkarte mit Eurem Absender, dem Spielnamen und dem Spielsystem an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: „Trix per Post"
Postfach 200221
80002 München

Oder nutzt den brandneuen Service **„Trix per Fax"**. Eine Übersichtsliste aller erhältlichen Cheats und Lösungen erhaltet Ihr per Faxabruf unter

(0190) 669 889

(0,81 DM/min. Nur in Deutschland möglich. Das Einverständnis der Eltern wird vorausgesetzt) Lest dazu den Kasten rechts und Seite 46.

BRAVO SCREENFUN AKTION!

SCREENFUNtastische Jacken und Caps für die kalte wie die warme Jahreszeit! Wir verlosen 5 Jacken mit SCREENFUN-Logo zusammen mit 5 SCREENFUN-Caps. Wie Ihr genau teilnehmen könnt, erfahrt Ihr auf Seite 114. Aktionsschluß ist der 21.4.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Hilfe, die Playstation hängt!

Ich habe mir 1995 eine Playstation gekauft. Mit der Zeit gab es immer größere Ladeprobleme. Die Intro-Videos ruckeln jetzt nur noch so dahin, und manchmal setzen Spiele mittendrin aus. Auch ein Reinigungs-Set konnte nichts daran ändern. Was kann ich tun?
Matthias, Geisenheim

Lieber Matthias,
Deine Konsole kampft mit ganz normalen Alterserscheinungen. In der Playstation befindet sich ein mechanisches Laufwerk mit einem Schlitten. Darauf ist der Laser angebracht, der von außen nach innen wandert. Durch diese Bewegung kommt es zu Abnutzung, und irgendwann kann der Laser die CD nicht mehr einwandfrei abtasten.

Da die Nachjustierung des Laufwerks zirka 120 Mark kosten würde, ist es günstiger, Du schickst Deine Konsole direkt an den Hersteller Sony und bekommst für rund 125 Mark (inklusive Versandkosten), eine instandgesetzte Playstation mit 6 Monaten Garantie zurück!

Ich will „Zelda 64" speichern

Ich habe „The Legend of Zelda: Ocarina of Time" durchgespielt und Ganondorf besiegt. Wenn ich nach dem Abspann „The End" warte, kann ich nirgends speichern. Schalte ich die Konsole aus und wieder an, ist es wie vorher: Ganondorf ist nicht besiegt. Wieso kann man nicht speichern?
Stefan, Kassel

Lieber Stefan,
die Programmierer haben entschieden: Der letzte Spielstand startet immer vor dem Endkampf, auch wenn dieser bereits siegreich bestanden wurde. Wenn Du also noch etwas erledigen willst, etwa Dein drittes Schwert tauschen, mußt Du das vor dem Endkampf tun.

Speichern nach dem Sieg über Ganondorf ist nicht möglich

Was tun mit dem PDA?

Ich habe in einer eurer älteren Ausgaben über den PDA von Sony gelesen. Was kann man damit machen, und wie kann ich ihn bekommen?
Koscac, Datteln

Lieber Koscac,
die PocketStation (oder kurz: der PDA) ist eine Memory Card mit 15 Blocks – wie das VMS von Sega fürs Dreamcast. Der PDA enthält ein Mini-Spiel für die Playstation sowie Datum und Uhrzeit. Du kannst damit Deinen Spielstand speichern und mit Charakteren auf dem PDA weiterspielen. In Deutschland wird das Gerät im Lauf dieses Jahres erscheinen.

Entdecke die Möglichkeiten: Bald gibt's die PocketStation für die Playstation

Verschlüsselt und zugenäht

Wir schreiben uns im Informatik-Unterricht in der Schule viele Nachrichten. Könntet ihr mir erklären, wie man die Nachrichten für andere unlesbar macht? Da wir Word 97 benutzen, würde ich natürlich gerne eine Verschlüsselungsmethode dafür wissen.
Lukas, Wiesloch

Lieber Lukas,
Nachrichten für andere unlesbar zu machen, läßt sich mit einfachen Mitteln bewerkstelligen. Du benötigst dazu nur ein beliebiges Schreibprogramm und den Packer Winzip. Winzip bekommst Du als Shareware-Programm im Internet unter *http://www.download.com*

Nachdem Du einen Text geschrieben hast, packst Du ihn einfach mit Winzip und verwendest als Option „Passwort". Dieses Paßwort mußt Du vorher unter vier Augen mit Deinem Freund vereinbaren. Nimm am besten etwas, das in keiner Beziehung zu Dir steht – auf keinen Fall also etwa Dein Geburtsdatum. Jetzt kann nur Dein Freund die Nachricht nach dem Entpacken lesen – dazu braucht er nämlich das Paßwort.

Volle Dröhnung an PC

Ist es sinnvoll, meine Stereoanlage an den PC anzuschließen, oder kann dabei etwas an meinem PC kaputt gehen?
Pascal, Gerlingen

Lieber Pascal,
natürlich macht das Spielen noch mehr Spaß, wenn auch der passende Sound aus den Boxen kommt. Der Anschluß einer Soundkarte an einen Verstärker ist in der Regel unproblematisch. Du mußt nur auf die richtigen Steckerverbindungen achten. Die Buchse „Line-Out" oder „Speakers" der Soundkarte muß mit der Buchse „Line-In" eines freien Eingangs Deines Verstarkers verbunden werden. Wo sich die Buchsen genau befinden, steht in den Bedienungsanleitungen für Deine Soundkarte und Deinen Verstärker.

Als Verbindungskabel benötigst Du meist ein „Cinch auf Miniklinke"-Kabel – überprüfe dies aber zuerst mit Hilfe der Bedienungsanleitungen. Und Vorsicht: Teste das Ganze zuerst mit geringer Lautstärke, damit Du nicht doch aus Versehen die Boxen beschädigst.

Trix per Fax: Nummern und Codes

Die Gesamtliste aller verfügbaren Trix wird laufend erweitert. Ihr ruft sie ab unter der Telefon-Grundnummer

(0190) 669 889

Spezielle Spiele-Trix ruft Ihr ab mit

(0190) 669 889 XXX

(für XXX wählt Ihr den in der Liste angegebenen dreistelligen Code)

The Legend of Zelda – Ocarina of Time (N64)
100 allgemeine Tips
101 Skulltulas, Herztelle
102 Kokiri, Hyrule, Kakariko
103 Goronia, Zoras Reich
104 Wald-, Feuer- und Wassertempel
105 Schatten-, Geistertempel
106 Teufelsturm, Endkampf

Tomb Raider III (PC, PS)
107 Cheats
108 Trainingslevel
109 Indien
110 London
111 Nevada
112 Südsee
113 Antarktis
114 Bonuslevel

Metal Gear Solid (PS)
115 Disk 1: Boss 1 bis 4
116 Disk 1: Boss 5 bis 7
117 Disk 2: Boss 8 bis 11

Mission: Impossible (N64)
118 Cheats
119 Level 1 bis 3
120 Level 4 bis 5

Grim Fandango (PC)
121 Komplettlösung

Commandos (PC)
122 Cheats, Levelcodes

Colony Wars: Vengeance (PS)
123 Cheats, Explorercodes

Die Siedler III (PC)
124 Spielhilfen

Future Cop: L.A.P.D. (PS)
125 Cheats, Explorercodes

Need for Speed III (PC, PS)
126 Cheats (PC)
127 Cheats, Explorercodes (PS)

Extreme G 2 (N64)
128 Cheats

F1 World Grand Prix (N64)
129 Cheats

F-Zero X (N64)
130 Cheats

Grand Theft Auto (PC, PS)
131 Cheats, Explorercodes (PS)
132 Cheats (PC)

Cool Boarders 3 (PS)
133 Cheats, Explorercodes

Unreal (PC)
134 Cheats

Populous 3 (PC)
135 Cheats

Spyro the Dragon (PS)
136 Cheats, Explorercodes

Turok 2: Seeds of Evil (N64)
137 Cheats

SimCity 3000 (PC)
138 Cheats

...und viele weitere Trix und Lösungen!

Gewinnen nur Deutsche?

Ich habe den Eindruck, daß bei den Verlosungsaktionen in der SCREENFUN immer nur Deutsche gewinnen. Wollt ihr die Preise nicht ins Ausland verschicken? Könnt ihr aber dann einen Vermerk machen, daß Leser aus Nachbarländern nicht teilnehmen können?
Jonas, Luzern/Schweiz

Lieber Jonas,
bei unseren Gewinnspielen ist es völlig egal, aus welchem Land Du kommst. Unter den Gewinnern befinden sich immer wieder Schweizer, Österreicher, Italiener und Einsender aus anderen Ländern. Im direkten Vergleich sind es natürlich viel weniger als Deutsche, da die meisten SCREENFUN-Leser und -Leserinnen in Deutschland leben.

Bei der Telefon-Gewinnaktion ist lediglich das Verfahren anders, denn es ist nicht möglich, aus einem anderem Land als Deutschland eine 0190er Nummer anzurufen. Teilnehmer aus anderen Ländern haben aber nach wie vor die Möglichkeit, uns für die Verlosungen Postkarten zu schicken – mit genau den gleichen Gewinnchancen.

Lara im Evakostüm

Ich habe gehört, daß man mit einem X-Ploder-Modul bei „Tomb Raider III" auf der Playstation mit Lara nackt spielen kann. Stimmt das?
Marcel, Köchelstorf

Lieber Marcel,
an dem Gerücht um Lara und das Modul ist was Wahres dran. Findige Fans haben mit Hilfe des X-Ploders alle Pixel, die die Kleidung Laras darstellen, ausgetauscht. Als Ersatz werden hautfarbene Pixel eingesetzt, die den Anschein erwecken, Lara bewege sich nackt durch die Levels.

Die lange Liste der X-Plodercodes ist allerdings sehr mühsam einzugeben.

Playstation-Kino?

Kann man mit einer bestimmten Playstation auf einer Leinwand spielen? Ich habe gesehen, wie Freunde „Earthworm Jim" auf einer Leinwand gespielt haben. Funktioniert das wirklich?
Ronald, Kleinbachselten

Lieber Ronald,
es gibt inzwischen viele Möglichkeiten, Konsolenspiele zu zocken. Man braucht nicht mehr den Fernseher, sondern kann mit einem Monitor spielen oder Spiele auch mit LCD-Projektoren an die Wand werfen. Diese sind allerdings noch sehr teuer und werden meist nur auf Messen und bei Spiele-Events eingesetzt. Der Preis für ein gutes Gerät liegt leider immer noch bei an die 3000 Mark und mehr. Bis diese Technologie sich im Heimbereich völlig durchgesetzt hat, wird wohl noch etwas Zeit vergehen.

Ein Projektor ist der Traum aller Spieler. Leider sind die Geräte noch zu teuer

Alles OEM oder was?

Ich weiß nicht, was „OEM-Version" bedeutet und warum Software oft diese Bezeichnung trägt. Könnt ihr's mir erklären?
Oliver, Leipzig

Lieber Oliver,
OEM ist die Abkürzung für „Original Equipment Manufacturer". Diese Bezeichnung wird immer dann verwendet, wenn ein Hersteller von einem anderen Hersteller dessen Produkte einkauft und diese dann zusammen mit seinem Produkt weiterverkauft. Beispiel: Ein PC-Hersteller legt seinem PC das Original-Microsoft-„Windows 98" bei.

Die Vorteile: Der PC-Hersteller kann zu seinem PC günstig ein Softwarepaket anbieten. Der Softwarehersteller wiederum hat eine gute Vertriebsmöglichkeit für sein Produkt gefunden. Und der Käufer profitiert davon, da er in der Regel eine Vollversion zum günstigen Preis erhält.

OEM-Version: Die beigelegte Software bringt Originalversionen für wenig Geld

Gamebuster oder X-Ploder?

Ich habe gehört, daß es verschiedene Schummelmodule gibt. Was ist der Unterschied zwischen einem Gamebuster und einem X-Ploder? Welcher ist der bessere?
Tristan, Schallstadt-Mengen

Lieber Tristan,
Gegenüber dem X-Ploder ist der Gamebuster veraltet. Der X-Ploder hat folgende Vorteile auf seiner Seite: Sein Speicher ist größer, Screenshots sind mit Hilfe eines PC problemlos machbar. Mit einem PC und einem speziellen Zusatzkabel kann man sich X-Plodercodes aus dem Internet direkt in den X-Ploder laden und spart sich damit das Abtippen. Ein X-Ploder kostet zirka 100 Mark.

Herzlichen Glückwunsch!

Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit den Gewinnen.

Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner bei Aktionen der SCREENFUN 2/99. Auch diesmal gibt's wieder eine ganze Menge toller Preise zu gewinnen: Schaut in unseren Jackpot auf Seite 114!

Stichwort: „Spiele PC"
1 PC mit allem Drum und Dran
Philipp Bayer, Köfering

Stichwort: „Mega-Lara"
1 lebensgroße Lara-Statue
Ertül Cetinso, Berlin

Stichwort: „Snowboard"
1 Oxygen-Snowboard
Johannes Ayen, Gomaringen

Stichwort: „Charts 2"
je 1 Spiel eigener Wahl
Maik Becking, Eiweiler
Flavius Chiriac, Neutraubling
Daniel Fritsche, Dusslingen
Jannis Goossens, Weeze
Tobias König, Böcketen
Dennis Kräling, Amöneburg
Thomas Lechowicz, Nürnberg
Yvonne Obermann, Hemmoor
Florian Schmidt, Müglenz
Johannes Schmidt, Breitenwobis

Stichwort: „Rütteln"
je 1 N64-Lenkrad
Manuel Behrendt, Ratingen
Jan Hahne, Ratingen Lintorf
Pierre Starkloff, Bad Wildbad
Mario Michael Strunk, Kirchen
Lisa Tengler, Radebeul

Stichwort: „Froggy"
je 1 Paar Froggy Handfunkgeräte
Michael Hesz, Böblingen
Man Kit Yu, Schramberg

Stichwort: „Redshift"
1 Astro-Teleskop von Kosmos
Daniel Neuhaus, Nordwalde

Stichwort: „Lara-Fan"
1 Poster „Citylight"
Marcel Kattner, Herne
2 Poster „Attitude"
David Knoll, Haßloch
3 Gummierte Geldbörse
Gerlinde Kunz, Pfullendorf
4 je 1 Standfigur
Monika Erdmann, Cröpa
Sven Eisde, Sprockhövel
Michael Kerner, Eitorf-Bitze
Arian Pohan, Düsseldorf
Volker Tabbert, Hamburg
5 Zippo-Feuerzeug
Fabian Schmitt, Ormesheim
6 3-Button-Mouse
Lukas Aschenwald, Mayrhofen
7 Playstation-Joypad
Christian Grams, Rostock
8 je 1 Mousepad
Sebastian Fischer, Berlin
Olly Kruse, Bad Honnef
Jannis Tritsche, Bremen
Oliver Richter, Leipzig
Max Schwuchow, Oberhausen
Gerold Weiß, Krossen
9 Strandtuch
Heidi Bormann, Karlsruhe
10 Strandlaken
Marco Hoff, Aschersleben
11 Schultertasche
Anna Reiter, Alzey
12 Mini-Rucksack
Jonas Meister, St. Goarshausen

13 Mütze für Snowboarder
Sven Kummer, Lahr
14 Baseball-Cap
A. Wübbeling, Stadtlohn
15 Fleece-Sweatshirt
Robert Galecki, Solingen
16 Polo-Shirt
Vanessa Berg, Mainz
17 T-Shirt
Stephan Welter, Spay
18 CD-Wallet
Tina Kandziora, Chemnitz
19 Team-Jacket
Fabian Merkli, CH-Wettswil
20 Armbanduhr
Stefan Zeise, Halle
21 T-Shirt
Eric Alborn, Sonneberg
22 T-Shirt
Ulrike Ammerschuber, Weimar

Stichwort: „Handheld PC"
1 Handheld PC
Anne Güther, Steinbach

Stichwort: „Fun 2"
je 1 Sony Playstation
Candy Bobzin, Wittstock
Katrin Löwe, Berlin
Adrian Modl, München
Tobias Schori, Mühleberg
Sebastian Schuff, Sensweiler

Stichwort: „Watch"
je 1 C-Watch
Martin Höss, Hufschlag
Michael Kather, Langenwehe
Rico Tänzer, Erfurt

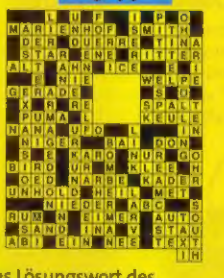
Stichwort: „Chartskarte"
1 N64 und 3 Spiele
Norman Rahmig, Freiberg/SA

AUFLÖSUNGEN

VON SEITE 111

Suchbild

VON HEFT 3/99



Das Lösungswort des Kreuzworträtsels in Ausgabe 3/99 lautet „Metal Gear Solid".

Total schräg

Wer suchet – der findet!

BRAVO SCREENFUN 5/99 Vorschau

Neue Missionen für die „Commandos"

Spiel vom Feinsten: „Age of Empires 2"

Das große Krabbeln: Im PC-Spiel „Commandos: Im Auftrag der Ehre" liegen die Söldner erneut im Matsch, während in „Age of Empires 2" wieder Untertanen wuseln ● Im Landeanflug: „Ace Combat 3" für die Playstation ● Noch'n Hit: Songs basteln mit dem „Magix Dance Maker V 2000" ● Volt, Watt, Ampere und Ohm, ohne sie gibt's keinen Strom: Wir schicken Batterien auf den Prüfstand ●

Das Heft 5/99 erscheint am 21.4.99

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Im Jackpot warten jede Menge Preise auf Euch! Wer an einer Verlosung teilnehmen will, kann wie bisher eine Postkarte schreiben (Adresse: BRAVO SCREENFUN, Postfach 200221, 80002 München). Oder ruft einfach an (nur innerhalb von Deutschland möglich): Die Aktions-Telefonnummer (TEL) ist (0190) 669 866 plus ein zweistelliger Kenncode. Jede Verlosung hat ihre eigene Telefonnummer – schaut sie auf dieser Seite nach! Und so geht's: Wählt am Telefon die jeweilige Aktionsnummer. Nennt nach der Kurzansage das genaue Stichwort, Euren Namen, Eure Adresse und Eure Telefonnummer. Ein Anruf kostet pro Minute 0,81 DM (0,41 EUR). Das Einverständnis der Eltern wird vorausgesetzt. Aktions- und Einsendeschluß für Heft 4/99 ist der 21.4.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Seite 16

1 x Online-Multimedia-PC

Zusammen mit AK Datentechnik verlost SCREENFUN einen Online-Multimedia-PC. Spielen und surfen macht mit klasse Ausstattung am meisten Spaß: 17-Zoll-LG-Monitor, Pentium II 350 mit 64 MB RAM, Riva-TNT-Karte, 3-GByte-Festplatte, 32fach-CD-ROM-Laufwerk, Arowana-56K-Modem und Soundblaster PCI 128.

LG Electronics

TEL: (0190) 669 866 11 · Stichwort: „Spiele-PC"

Seite 110

5 x Sony Playstation

Weit über 300 Spiele gibt's für Playstation. Am süßesten ist die Qual der Wahl auf der eigenen Konsole. Wir verlosen fünf davon.

TEL: (0190) 669 866 12 · Stichwort: „Sony"

Seite 82

5 x 3 Monate Nachhilfe

Gleich fünfmal drei Monate kostenloses Nutzen der Internet-Nachhilfedienste Dr. Mathe, Dora Deutsch und Superjames gibt's zu gewinnen.

TEL: (0190) 669 866 13 · Stichwort: „Nachhilfe"

Seite 87

15 x BRAVO HITS 24

15 Stück des erfolgreichen Samplers warten auf ihre Gewinner! Mit Hits von Echt, Emilia, Oli P., Spice Girls und, und...

TEL: (0190) 669 866 14 · Stichwort: „BRAVO"

Seite 33

3 x Skateboard

Und nach der Spiele-Session raus auf die Straße: Wir verlosen drei Skateboards von One Foot Productions und Skater's Corner im Wert von je 350 Mark.

TEL: (0190) 669 866 15 · Stichw.: „Skateboard"

Seite 15

5 x Dancing Baby

Das kultige Dancing-Baby auf der PC-Maus tanzt vielleicht bald auf Deinem Schreibtisch. Fünf „Ooga-Chaka"-Babys gibt es zu gewinnen.

TEL: (0190) 669 866 16 · Stichwort: „Dancing"

Seite 13

5 x SCREENFUN-Hits

Fünf von Smudo signierte CDs verlosen wir unter allen, die uns ihre Meinung zur Scheibe schreiben – unter dem Stichwort **„Hits"** an BRAVO SCREENFUN, Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 21.4.99. Der Rechtweg ist ausgeschlossen.

Seite 90

1 x „Rush-Hour"-PC + 10 x Pack

Ab 25.3. ist „Rush Hour" im Kino: Wir verlosen 1 PC mit 17-Zoll-Monitor, AMD K6-2, 400 MHz plus 10 Packages mit T-Shirt, Cap und Soundtrack.

TEL: (0190) 669 866 17 · Stichwort: „Rush Hour"

Seite 91

10 x „Patch Adams"-Package

Robin Williams trägt es im Film „Patch Adams": Zehn Glückspilze gewinnen das Hawaii-Hemd mit Cap.

TEL: (0190) 669 866 18 · Stichwort: „Adams"

Seite 112

5 x SCREENFUN-Jacken + Caps

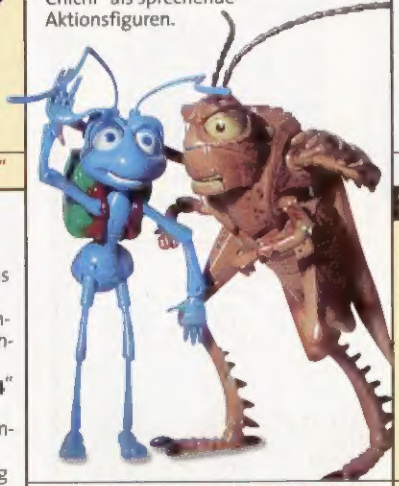
Von Kopf bis Fuß auf SCREENFUN eingestellt: Wir verlosen fünf blaue Jacken und fünf Caps – beide mit Schriftzug.

TEL: (0190) 669 866 19 · Stichwort: „Jacke"

Seite 15

3 x „Das grosse Krabbeln"

Spannende Abenteuer bei Dir zuhause: Wir verlosen „Zimmerwächter Flik", „Flik und Hopper" sowie „Chiwap & Chichi" als sprechende Aktionsfiguren.



TEL: (0190) 669 866 21 · Stichwort: „Krabbeln"

Seite 93

5 x „Lola rennt"-Uhr

Eine Uhr, die rückwärts geht? Existiert nicht? Doch! Und fünf davon gibt's hier zu gewinnen. Mit Lola auf dem Zifferblatt.

TEL: (0190) 669 866 20 · Stichwort: „Lola"

Seite 21

10 x ein Spiel eigener Wahl

Von allen Einsendern, die uns ihre Spiele-Top 5 und ihr Wunschspiel verraten, gewinnen zehn ihr eigenes Wunschspiel. Schickt eine Postkarte mit dem Stichwort **„Charts 4"** an BRAVO SCREENFUN, Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 21.4.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Seite 46

5 x N64 + „Zelda 64"

Links Abenteuer zu Hause spielen? Wir verlosen fünf N64-Konsolen plus „The Legend of Zelda: Ocarina of Time".

TEL: (0190) 669 866 22 · Stichwort: „Zelda"

Fotos: Marita Reich

TEL = Aktions-Telefonnummer

rollcage

360° - NO RULES, NONSTOP RACING

AUCH AUF PC

Soundtrack featuring

APHRODITE, ASHLEY BEEDLE PRESENTS THE USCHI CLASSEN BAND, DANMASS, ED RUSH & NICO, EZ ROLLERS, FATBOY SLIM, FREESTYLES, HOAX, LES ROSBIFS, PASCAL, PRESSURE RISE, RATMAN.

"WIPEOUT AUF VIER RÄDERN: RASANTES ACTION-RENNEN MIT UNGEWÖHNLICHEN FAHRZEUGEN UND TOLLEN LICHTEFFEKTEN!"

MANIAC

PSYGNOSIS ATD PlayStation PC CD ROM

MEHR INFOS GIBT'S HIER:

www.rollcage-game.com

www.psygnosis.com

"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 Psygnosis Ltd/Attention to Detail. Developed by Attention to Detail. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

Was ist weiß und knallt voll rein?

Alle fragen sich, warum Du immer so fit bist. Die Typen beneiden Dich, die Mädels laufen Dir in Scharen hinterher. Sie finden es geil, daß Du immer Dein Ding machst. Du weißt ganz genau, was am besten kommt. Bist immer gut drauf – denn Du trinkst Milch!

VON DER EUROPÄISCHEN GEMEINSCHAFT FINANZIERTE KAMPAGNE

Eine Anzeige der CMA Centrale Marketing-Gesellschaft der deutschen Agrarwirtschaft mbH, Bonn